**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**
**Programa de Pós-Graduação em Comunicação**

# DA *FLÂNERIE* ÀS NOVAS PRÁTICAS DE DESLOCAMENTO PELO ESPAÇO:

**o andar pela cidade na expedição *BH de cabo a rabo***

Luana Cavalcanti da Silva

**Belo Horizonte**
**2011**

Luana Cavalcanti da Silva

# DA *FLÂNERIE* ÀS NOVAS PRÁTICAS DE DESLOCAMENTO PELO ESPAÇO:

## o andar pela cidade na expedição *BH de cabo a rabo*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. José Márcio de Barros

Belo Horizonte

2011

FICHA CATALOGRÁFICA
Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Silva, Luana Cavalcanti da
S586f Da *flânerie* às novas práticas de deslocamento pelo espaço: o andar pela cidade na expedição *BH de cabo a rabo* / Luana Cavalcanti da Silva. Belo Horizonte, 2011.
139f. : il.

Orientador: José Márcio de Barros
Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social.

1. Cidades e vilas. 2. Belo Horizonte – Visão panorâmica. 3. Ambientes virtuais. 4. Interação social. 5. Mediação. 6. Google Street View. 7. Projeto BH de cabo a rabo. I. Barros, José Márcio. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. III. Título.

CDU: 308(815.1)

Luana Cavalcanti da Silva

# DA *FLÂNERIE* ÀS NOVAS PRÁTICAS DE DESLOCAMENTO PELO ESPAÇO: o andar pela cidade na expedição *BH de cabo a rabo*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

____________________________________________
Dr. José Márcio de Barros (Orientador) - PUC Minas

____________________________________________
Drª. Maria Ângela de Mattos - PUC Minas

____________________________________________
Dr. Júlio César Machado Pinto – PUC Minas

Belo Horizonte, 16 de maio de 2011.

A todos aqueles que têm um *flâneur* dentro de si. E ao meu sobrinho Vitor, que vai crescer nesse mundo de possibilidades.

## AGRADECIMENTOS

A todos os meus familiares, em especial aos meus avós Nires e Tristão, mir mãe, meus irmãos e tio Carlito pelo apoio.

A todos os amigos de Fortaleza, Belo Horizonte e Rio Branco.

À Tina, pela paciência diária e pelo silêncio cedido.

A todos os amigos do mestrado, também em especial para Isa, Luiza, Nádia, Marcus, Rodrigo, Patrícia, Lacerda, Anita e Lígia.

Ao Nísio Teixeira, André Salles e Fernando Pacheco, pelo dia de entrevista divertidíssimo, pela colaboração e por tornar esta pesquisa possível.

Aos professores do mestrado e Isana pela eterna simpatia.

Ao José Márcio pelas orientações, paciência e por me fazer perceber que a cidade concentra muito mais memória e sentimento do que eu imaginava.

## RESUMO

Esta dissertação investiga as possibilidades de se falar de *flânerie* virtual, via cartografias digitais e informatizadas, a partir da reflexão sobre a cidade e a cibercidade e os processos de interação e mediação. O objetivo foi o de compreender as diferenças e similitudes da experiência de vagar pela cidade presencialmente e no espaço virtual. Para tanto, foi realizada uma revisão conceitual sobre a cidade, a emergência das cidades virtuais e os processos de interação, imersão e mediação. Também foi realizado um estudo sobre a ferramenta *Google Street View* e um estudo de caso sobre a expedição *BH de cabo a rabo*, evidenciando as relações entre a versão presencial e o desdobramento no ambiente virtual. A relevância deste estudo está em apontar para as relações sociais na contemporaneidade, além de permitir uma nova percepção e concepção do tempo e espaço na experiência presencial e pelo espaço virtual.

**Palavras-chave:** Cidade. Cibercidade. Interação. Mediação. *Flânerie* Virtual. *Google Street View*. *BH de cabo a rabo*.

## ABSTRACT

This master's thesis investigates the possibilities that emerge when dealing with the subject of virtual flânerie using digital and computerized cartography, using as starting point the reflection between the city and the cibercity and their interaction and mediation processes. Its main purpose is to comprehend the differences and similarities between the experience of navigating through the urban space on first hand and doing the same in its virtual space. For that objective, we conducted a conceptual review on the city and the emergence of virtual cities, their interaction and mediation processes, but we also performed an thorough study on the Google Street View tool and on the "*BH de cabo a rabo*" (Belo Horizonte from head to toes, paraphrased) expedition, highlighting the relationship between its live first-hand version and its unfolding in the virtual space. The relevance of this study points out to social relations in contemporary society, allowing a new perception and conception of time and space in the classroom and experience the virtual space.



**Keywords:** City. Cibercity. Interaction. Intermediation. Virtual *Flânerie*. *Google Street View*. *BH de cabo a rabo*.

**LISTA DE FIGURAS**

**SUMÁRIO**

# 1 INTRODUÇÃO

As cidades contemporâneas são marcadas por mudanças não apenas em suas estruturas físicas, as ruas, os prédios, as casas, mas também, e especialmente, em ambiente espaço-temporal e na experiência cultural de seus fluxos e trocas. A proliferação de novas tecnologias digitais de representação e interação amplificou ainda mais as transformações da cidade e tornaram-se essenciais para a compreensão das novas formas de apropriação e uso de seus espaços. Tais mudanças reconfiguraram a cidade, especialmente no que se refere aos trânsitos e fluxos. A circulação passa a ser fundamental na relação homem/cidade e isso implica em mudanças nos padrões de interação, especificamente aquelas relacionadas ao movimento e deslocamento pela cidade.

Este trabalho parte da investigação sobre a cidade moderna e a cidade contemporânea e se concentra na busca de compreensão do conceito de *flânerie* e *flânerie* virtual*,* procurando compreender a experiência que tais práticas oportunizam.  Com o avanço da cidade e da tecnologia, novos dispositivos e ferramentas foram processados para facilitar a vida do homem contemporâneo na cidade. Assim, esta pesquisa também vai analisar as funções de algumas dessas ferramentas, como o *Google Street View*. O intuito é destacar a sua funcionalidade e entender os processos interativos e imersivos que a ferramenta oportuniza. Se ela inaugura uma *flânerie* virtual, se afeta e altera formas de interação e imersão na cidade.

Para perceber um maior impacto dessas transformações na sociedade contemporânea, optou-se por investigar um caso concreto de deslocamento e interação pela cidade, intitulado Expedição *BH de cabo a rabo*, com a intenção de se investigar, de forma comparativa, a *flânerie* presencial e a *flânerie* virtual realizadas pela cidade de Belo Horizonte. O objetivo foi o de compreender como se dá a interação e imersão numa e noutra experiência.

Para realizar esta pesquisa, procurou-se definir os conceitos sobre cidade, *flânerie*, tempo, espaço, mobilidade, ubiquidade, imersão, interação, cibercidades, deriva e *flânerie* virtual. O que se buscou foi compreender a apropriação e o uso de ferramentas que reconfiguram a relação espaço-temporal com a cidade. Considerando os objetivos da pesquisa, outras elucidações sobre localização, tempo e espaço foram feitas com a ajuda de Milton Santos, Leonor Arfuch, Jean-Louis

Weissberg, dentre outros, fazendo uso de conceitos de André Lemos e suas questões sobre novas tecnologias, cibercidades, *ciber-flâneur* e mobilidade.

O uso de ferramentas de localização, orientação e deslocamento conduz à pretensão de se cunhar uma análise minuciosa sobre as cidades da modernidade e as cidades contemporâneas e, também, o uso de cartografias imersivas, digitais e informatizadas, mediado pela ferramenta *Google Street View* e a prática da *flânerie* virtual. Tudo isso foi analisado a partir da experiência presencial e virtual desenvolvida pelo grupo da expedição *BH de cabo a rabo.*

Ciente de que diversos autores, dos mais distintos campos de saber, contribuíram, ao longo dos séculos, com suas teorias acerca do tema, a primeira fase do projeto realizou uma pesquisa teórica para o desenvolvimento de conceitos utilizando-se de alguns autores específicos, como Ana Fani Carlos, Walter Benjamin, André Parente, José Márcio Barros, Beatriz Furtado e outros, que permitiram caracterizar que tipo de experiência, no tempo e no espaço da cidade, a ferramenta *Google Street View* oportuniza.

Assim, a estrutura desta pesquisa foi distribuída da seguinte forma. Inicia-se com uma pequena introdução. Na segunda fase foi feito um estudo sobre a cidade no período da modernidade, em que foi inserido o conceito de *flânerie* e uma análise sobre a cidade contemporânea e as novas tecnologias inseridas nelas.

Na terceira fase da pesquisa foi feita uma análise e descrição sobre tempo e espaço e, também, sobre cartografias impressas e suas transformações. Há um tópico sobre os conceitos de imersão, mediação e interação, sobre o surgimento das cibercidades e suas descrições, junto ao conceito de ubiquidade e mobilidade, e uma descrição minuciosa sobre a ferramenta *Google Street View*.

A quarta fase do projeto é composta de uma análise e descrição sobre o que é experiência presencial e experiência virtual. Depois é feita uma descrição sobre o que foi a expedição *BH de cabo a rabo*, precedido de um convite ao grupo da expedição, para revisitar os locais explorados em 2006, o que deu início à expedição virtual e uma entrevista com os participantes.  Um tópico aborda a experiência presencial e experiência virtual a partir do estudo de caso com os integrantes, a fim de destacar as diferenças e semelhanças. E, por último, a conclusão.

# 2 CIDADE

## 2.1 Cidade, metamorfose progressiva e outros sentidos

O que é cidade? Pergunta aparentemente simples, mas que nos remete a uma complexa realidade, seja por sua densidade histórica, seja por sua característica dinâmica e polifônica. Por consequência, são inúmeras as respostas, bem como inúmeros e diferentes os pontos de vista que nos remetem a uma pluralidade de outras questões. Pensar a cidade é pensar o espaço e o tempo como condições paralelas que embaralham o distante e o próximo, o passado, o presente e o futuro. A densa dimensão empírica demanda perspectivas conceituais diversas que oferecem inúmeras respostas para nossa pergunta. É preciso buscar os diferentes significados da cidade, compreender suas permanências e suas transformações, especialmente aquelas que revelam outros modos de articulação e exteriorização da relação dos sujeitos com o espaço e o tempo que a configuram.

Segundo João de Paula (2006, p.21), “as cidades são tantos os dados imediatos de suas materialidades, quanto o impalpável dos sonhos, dos desejos”. Sob essa ótica, investigar a cidade é buscar a profusão de sentidos e de significados que se dão por meio de seus inúmeros mecanismos de exteriorização. Tais processos colocam em interação fatores sociais, culturais, econômicos e políticos configurados pelos vetores do tempo e do espaço, dimensões que, em última instância, configuram a cidade.

Portanto, a cidade é o lugar de fronteiras, limites e extremos, mas também de fluxos e movimentos que mobilizam ao longo dos tempos mudanças, construções e desconstruções de modelos, capazes de modificar as referências e o cotidiano do homem. Para Robert Park (1967),

> [...] a cidade é algo mais do que um amontoado de homens individuais e de conveniências sociais, ruas, edifícios, luz elétrica, linhas de bonde, telefones etc.; algo mais também do que uma mera constelação de instituições e dispositivos administrativos [...]. Antes, a cidade é um estado de espírito, um corpo de costumes e tradições e dos sentimentos e atitudes organizados [...]. Está envolvida nos processos vitais das pessoas que compõem; é um produto da natureza, e particularmente da natureza humana. (PARK, 1967, p.29).

A cidade é, em diversos modelos históricos, o espaço por excelência onde cenários diversificados, símbolos em profusão, transformações visuais e

experienciais revelam o processo contínuo de reinvenção da cultura, da política, do espaço e do tempo, e da própria ação humana.

Em sua dinâmica e “para realizar o seu presente, a cidade ignora e rompe com o seu passado. Tudo é novo”. (WAIZBORT, 2000, p.313). Reconfigura-se constantemente como um ambiente simbólico e reestrutura-se como uma realidade essencialmente comunicacional e interativa. Todavia, este processo não isola totalmente o passado, mas o reconstrói, a partir de tensões entre movimentos de permanência e mudança. A cidade contemporânea é a cidade onde os limites e as fronteiras são reconfigurados pelas necessidades de mobilidade, rapidez e circulação que anunciam outro tempo e um novo espaço. Esses novos desejos modificam não somente o estilo de vida, os costumes e hábitos do homem, como também as formas de exteriorização que dão vida à cidade, dando espaço a bulevares, vias, logradouros e às grandes caixas de concreto mais conhecidas como edificações, capazes de gerar iconografias - cenário típico das grandes cidades -, que desenham sentidos orientados por placas memoráveis, onde prevalece o fluxo de gentes e máquinas para locomoção.

Para Cássio Hissa (2006, p.86) “a cidade é feita de várias cidades, de diversos lugares que vão se inserindo nos interstícios do urbano, onde a vida, repleta de relações, se desenvolve”. Com isso, é conveniente insistir que pensar a cidade significa refletir não somente sobre questões urbanas e estruturais, como também sobre exteriorização, circulação e a diversificação que a circunscreve, assim como a proliferação de significados, a formação de identidade, valores e os fluxos no tempo e espaço. Essa aceleração de mudanças na cidade desenvolveu-se conforme as necessidades de alargamento, amplificações e expectativas do homem.

Com o passar do tempo, os costumes e desejos humanos modificaram e continuam modificando o paradigma da cidade, dando novas formas de compô-la e interpretá-la, submetendo-a a reificações, mudanças e construções no decorrer dos anos. O processo de modernização das cidades transformou e foi transformada pelo estilo de vida do homem: a velocidade, o dinamismo, a informação e a comunicação. Segundo Waizbort (2000), isso resultou para o homem novas questões internas e externas, propiciando a emergência de novos interesses que surgem de uma temporalidade e espacialidade que, como um palimpsesto, produzem sobreposições entre o sujeito e a cidade.

Para o autor, essas transformações assentam as características externas da

cidade e implicam em novas formas que condicionam a vida cotidiana do homem contemporâneo. “A cidade aparece como exterioridade; ela está fora do indivíduo...” (CARLOS, 2001, p.33). A relação do homem com a cidade passa então a metamorfosear-se. Os desejos, os hábitos e as relações sociais configuram-se em um cotidiano que se apropria da mobilidade, do fluxo, e da habilidade. Tais características tornam-se atributos da contemporaneidade e exigem mecanismos que ajudam a potencializar e suprir as necessidades internas do homem. “Desse modo, vemos surgir um conjunto de novas propostas e soluções para o espaço urbano, sob as quais a teleinformação é o elemento novo” (FURTADO, 2002, p. 15).

Ademais, com o advento das tecnologias junto ao capitalismo, as pequenas cidades arborizadas, com ruelas e casebres, foram moldando-se de forma simbiótica às novas necessidades e transformações, enraizando-se nos longos prédios, nas largas avenidas, na abundância de carros e informação, o que re-configurou e instaurou uma nova aparência, capaz de enriquecer e criar novas culturas. Esse processo dá espaço a experiências não somente emocionais, mas que precedem da polifonia da cidade moderna, da comunicação e exacerbação de imagens, da velocidade dos fluxos. Tais fatores implicam em uma cidade cuja realidade acaba por resultar em questões internas, emocionais que se constroem e transformam-se em fatores externos e simbólicos, como citado anteriormente.

Assim, a cidade é capaz de oferecer diversos sentidos e relações. Há algo nela que é externo ao sujeito, podendo desmembrar suas próprias perspectivas e direcionar o olhar do homem conforme suas mudanças e heterogeneidade. O desenvolvimento ocorre conforme a exacerbação de informação e comunicação que a envolve. As representações simbólicas e elementos intrínsecos a configura, produzindo ruídos, fluxos e circulação, além de sugerir uma reorganização social e um crescimento exacerbado, capazes de implicar diretamente no cotidiano do homem. Por meio dessa vicissitude é que surgem elementos que, segundo Eduardo Duarte (2006, p.101), implica no desejo do “homem em ser enquanto cidade”.

Para o autor, esse desejo e necessidade partem do caráter de exterioridade da cidade, que movimenta a população, mobiliza transformações, provocando diferentes mecanismos, novas ordenações e uma constante reinvenção em busca da cidade ideal. Essa reinvenção e mobilidade guiada também pela temporalidade é que incorporam a verdadeira existência e a formação da cidade, produzindo e reproduzindo novas formas, renovando suas perspectivas, emergindo em uma nova

condição coletiva e mudanças que oportunizam diferentes experiências de caráter único e subjetivo, introduzidas na vida do sujeito moderno.

Segundo Félix Guattari (1992, p.169), “a subjetividade entrou no reino do nomadismo generalizado”. Para o autor, isso desencadeia o início de uma era da racionalidade, em que a cidade, a partir de desejos de mudança, passa a configurar-se em características mutáveis e híbridas, criando novas formas e espaços. Com isso, foi processada uma radical transformação nos modelos mecânicos e tecnológicos que alteraram e homogeneizaram de maneira suplementar as cidades do século XVIII e XIX. Estabeleceram-se inúmeras mudanças nas cidades de grandes monumentos e praças. A transformação social, as estruturas físicas e técnicas, alteraram a trajetória, a informação, redefinindo o uso do espaço e a relação do homem com a cidade e sua composição.

Essas mudanças resultaram na expansão da cidade com uma nova estética, de dimensões extremadas, que passaram a ser marcadas por características recorrentes da circulação de informação, da interação e construção de sentidos, da alteração no comportamento social, difundida pelo uso de tecnologias que configuram uma dinâmica na cidade e proporciona novas experiências espaço-temporais.

Heitor Frúgoli (1995) afirma que a cidade sofreu transformações consideráveis, dispersando sua centralidade para ambientes fragmentados. Com isso, a espacialidade da cidade sofre mudanças e consequentemente a população busca novas maneiras de ser/estar na cidade, alterando seu cotidiano e assumindo novas configurações. Para Leopoldo Waizbort (2000, p.323), “as condições de vida na cidade grande e moderna criam condições e necessidades específicas de sensibilidade de comportamento”. Ocorre, assim, um crescimento recorrente ao advento da globalização e capitalismo, inaugurando novas formas estruturais que implicaram diretamente no cotidiano, na necessidade do homem moderno e, principalmente, na modernização e informatização da cultura.

O que antes era tido como tradicional de pequenas cidades, deu espaço à Revolução Industrial, que reconfigurou a cidade em um cenário de zonas superpovoadas, de fluxo intenso, capaz de recriar e revelar o tempo e o espaço, comprimindo a distância pelo uso de tecnologias de comunicação que estabelecem múltiplas relações sociais.

Para Giddens (1991), se a relação espaço e tempo era mediada

simplesmente pela “presença”, com o advento da modernidade houve uma radical transformação. A relação social junto às mudanças e expansão da cidade tomou outra forma, onde o espaço amplia o tempo, e sugere uma nova concepção de presença, ausência, circulação e interação. Por esse motivo, percebe-se que as cidades modernas intensificaram suas mudanças e transformações. Essas, por sua vez, transfiguraram e alteraram a relação do homem com a cidade e consequentemente suas necessidades, desejos e experiências. Assim, as questões de espacialidade e temporalidade passaram a implicar diretamente na experiência do homem com o mundo e na transformação de uma nova realidade.

> Pensar privilegiadamente o tempo ou pensar privilegiadamente o espaço indicam pois modos maiores da consciência que temos da nossa experiência. Pensar privilegiadamente aquilo que se expressa no tempo implica que cada momento conta e pertence à natureza mesma daquilo que a realidade é ou daquilo em que se torna. (CRUZ, 2008, p.123).

Segundo Cruz (2008), o espaço e tempo se alteram em seus sentidos e significados. São construções de formas de experiências que se consolidam no instante de uma ação e percepção. O tempo e espaço passam a se revelar de maneira indissociável por meio da sucessão de ações, sejam elas presenciais ou virtuais. Com o advento das novas tecnologias, a espacialidade e temporalidade ganham uma dimensão volátil que vai além da necessidade de estar presente.

O tempo e o espaço passam a ser destacados no ritmo e aceleração das ações e experiências do homem. “O tempo irradiado pela técnica vira velocidade, e o espaço, distância a ser suprimida”. (CARLOS, 2001, p. 349). A noção de tudo isso significa reconhecer o tempo de realização e acontecimentos que remetem à experiência e coexistência de um novo modelo de realidade espaço-temporal.

Com o desenvolvimento da cidade, o tempo e espaço “são recombinados” e ganham novas formas de mediações capazes de expandir as atividades sociais, promovendo modelos de inserção do sujeito na cidade e na sociedade. Assim, com as transformações promovidas pela modernização, algumas características tornaram-se progressivas e as cidades passam a se caracterizar como espaços de grandes transições e intenso movimento, lugar de mudanças físicas e estruturais que difundiram inúmeras particularidades e, com o passar do tempo, ultrapassaram fronteiras e implicaram em uma nova racionalidade. A emergência dessas mudanças caracteriza a “cidade moderna” como lugar de extensão de informação,

comunicação, funcionalidade, experiência e visibilidade.

Barros (2005, p.45) esclarece que “falar de modernidade significa reconhecer o predomínio da mobilidade, entendida aqui como condição e necessidade de movimento e transformação, tanto no campo das técnicas quanto nas relações e estruturas sociais”. Para o autor, o trânsito e as transformações marcam de maneira acentuada as características dominantes das cidades modernas. Essas mudanças projetam outra e nova relação comunicacional. Nesse sentido, é possível olhar e perceber a cidade como o lugar de trocas rápidas, afluxos, interações e projeções que permitem atividades intensas e uma nova estética para a chamada cidade da modernidade.

As figuras abaixo ilustram algumas dessas mudanças.



**Figura 1: Avenida Afonso Pena, Belo Horizonte – MG, década de 1940.**
**Fonte: MARQUES, 2007.**



**Figura 2: Avenida Afonso Pena, Belo Horizonte – MG, 2010.**
**Fonte: TRUTHS, 2010.**

Logo, a cidade passou a ser ambiente de atração e repulsão, mediada pelo

tempo da máquina e o tempo do outro. Ela adquiriu uma configuração diferente e especificamente urbana, atingindo diversos fatores que implicaram no seu crescimento e, também, no seu "descontrole". Assim, a cidade passou a ser dominada pela proliferação de máquinas, fluxos e informação. Essas transformações vivem em constante variação e parecem nunca chegar a sua totalidade. Tal processo sugere ao homem a inebriante vontade de querer sempre mais, ocasionando grandes mudanças e apropriações que implicaram na emergência e predominância do movimento incessante e de formas fluidas.

A cidade moderna se expande com grandes expectativas, apropriando-se dos meios de comunicação, transformando as funções culturais e sociais, assumindo um ritmo de constante mobilidade, capaz de criar outros referenciais e uma nova condição de vida, novos sentidos e representações, novos contornos e formas. O homem recria o seu cotidiano a partir da formação de uma realidade que gira em torno de aparatos tecnológicos, do uso de imagens, comunicação, mobilidade e circulação, características provenientes das grandes metrópoles.

A cidade passa então a ser caracterizada por malhas urbanas, em que a experiência com e no espaço e no tempo são mediados pelo uso de tecnologias de comunicação, que disseminam informação e possibilitam interatividade. A intensidade e o fluxo nas grandes metrópoles rompem a distância e comprimem o tempo com a apropriação de tecnologias que alteram os valores do homem moderno. Para Eduardo Duarte (2006, p.106), "quanto maior a extensão das metrópoles maior o deslocamento do desejo por vários lugares, ocorrendo mesmo uma multiplicação dos centros, das regiões de povoamento, de circulação de emoções e fluxos de capital". Ou seja, a cidade é redefinida com uma característica caleidoscópica, de caráter metropolitano, capaz de possibilitar outra experiência, marcada também por rupturas, transitoriedade, tendências e mudanças vertiginosas.

O tempo passa a transformar o ambiente urbano, conduzindo o homem na cidade, mudando as condições espaciais, a velocidade e os sentidos, construindo um cotidiano configurado por equipamentos eletrônicos, que integram a tecnologia para intermediar novas experiências, além de revelar e potencializar uma nova relação e composição nas grandes cidades.

Nesse sentido, pode-se dizer que esse desenvolvimento provoca interações e reações, mudando consideravelmente a relação e os interesses das pessoas, permitindo novas formas de conceber e usufruir do tempo e espaço, alterando e

reinventando o cenário representativo da cidade, dando uma relevância maior às grandes metrópoles e à metamorfose progressiva dos espaços urbanos. A cidade passa a se expressar por sua exterioridade mediada crescentemente pelos aparatos tecnológicos, as necessidades e realizações do homem moderno, representada por imagens, tecidos urbanos, fluxo e polifonia. Essa conjuntura possibilitou a construção de grandes vias, malhas urbanas e novas áreas para fluxo contínuo e trânsitos, provocando interseções, redefinindo o uso das ruas e praças, reinventando o modo de viver e contemplar a cidade e revelando uma ordenação tipicamente espacial e temporal. Essas características são visíveis nas figuras 3 e 4.



**Figura 3: Praça Sete, Belo Horizonte – MG.**
**Fonte: VERONI, 2009.**




**Figura 4: Tráfego da cidade de São Paulo.**
**Fonte: AUTOMOTIVAS, 2011.**

Para Ana Fani Carlos (2007, p.18), “essa ideia de tempo que permeia a vida das pessoas ritmando o corre-corre da metrópole, atinge corações e mentes, inebria e amortece. A relação das pessoas com o tempo é mediada pela máquina”. Com o advento desse modelo de experiência de conformação da cidade, marcado pela comunicação e pelo avanço da tecnologia, as formas de interação nas cidades modernas passam a ser vivenciadas e controladas pela proliferação do consumo e informação, causando transformações, provocando mudança na cidade e na vida social do homem moderno. As cidades passam a ser lugar de fluxo das máquinas, projeções e interatividades repletas de mobilidade e dinamismo. Tais transformações desenvolveram-se a partir do desejo inquietante de mudança do homem, crescimento e formação das cidades modernas.

## 2.2 O *flâneur* como ícone da cidade moderna

Para Erick Felinto (2006), nos fins do século XIX, a deflagração da tecnologia, das máquinas e o processo de industrialização nas cidades, além de produzir novos fluxos e ritmos, geraram uma visão de que tais características trariam mudanças caóticas, inóspitas, destrutivas e perigosas. A despeito desta visão, e a partir delas, consolidou-se um novo modo de agir com a espacialidade e temporalidade, estabelecendo relações com o lugar e revelando o homem como um sujeito capaz de se apropriar da cidade como um verdadeiro lugar de experiência pungente, apropriações e nuances. Este novo sujeito foi chamado por Walter Benjamin de *flâneur*[1].

Segundo Sérgio Rouanet (1990, p.50), “[...] a cidade é tudo para o flâneur, sua casa, sua paisagem”. O *flâneur* é o passante que contempla a cidade com muito anseio, um olhar direcionado às vitrines, à arquitetura alta das edificações que caracterizam o urbano, ao fluxo e velocidade dos carros que transitam pelas ruas e provocam movimento, aos viadutos que costuram a cidade. Observa a multidão fervilhante, pausa os passos para a casualidade e para escutar os balbucios dos comerciantes no centro da cidade, assim como os ruídos e rumores que o circundam. É, sem dúvida, o sujeito que observa e contempla as mudanças realizadas no período da modernidade e que caracterizaram a cidade moderna.

[1] Benjamin (2009) descreve o *flâneur* como o sujeito que vagueia pela cidade em busca da fruição não somente daquilo que é visível e sensível aos olhos, mas, também, do deleite da experiência de viver e contemplar a cidade.

A prática da *flânerie* é uma prática da vida social na cidade moderna, do cotidiano e de fluxos experienciais. Esse flanar é que possibilita uma verdadeira e intensa relação de impressões e sensações do homem com a cidade. O *flâneur*, esse sujeito vagante que caminha em busca de decifrar e desvendar as fruições e os segredos soltos na cidade, surgiu no século XIX e passou a ser o exemplo típico do contemplador, capaz de revelar as características peculiares existentes na cidade moderna. Como Walter Benjamin afirma, "a rua conduz o flâneur em direção a um tempo que desapareceu. Para ele, qualquer rua é íngreme". (BENJAMIN, 2007, p.461).

Mike Featherstone (2000, p.192) afirma que "o flâneur desenvolve, portanto, sua sensibilidade estética nas oscilações entre envolvimento e distanciamento, entre imersão emocional e descontrole, e momentos de registros e análise cuidadosos da 'colheita aleatória' de impressões das ruas." Ou seja, para o *flâneur*, a cidade é sua paisagem por excelência. Ela é quem move a experiência, assim como a experiência de ressonâncias, cheiros e tatos é que o move. O sujeito *flâneur* representa a sociabilidade. A relação entre ele e a cidade moderna constitui-se a partir do olhar sobre as afinidades que ela sugere, sejam elas obscuras ou singelas, labirínticas ou discretas. O *flâneur* mergulha destemido nos murmúrios da cidade.

A modernidade surge com o desejo de transfigurar e reinventar o modelo de cidade junto à sociedade, que resulta não somente de uma mudança estética, mas também de uma mudança social, cultural e espaço-temporal. São nessas características que a cidade moderna se desenvolve e o *flâneur* se apodera dela com deslumbre. "Para ele, a cidade divide-se claramente em dois polos dialéticos: ora abre-se como paisagem, ora o circunda como uma sala" (BENJAMIN, 2009, p. 959). Eles têm preferência pelas grandes metrópoles por serem cenários genuínos para experienciar o deleite de vagar pela cidade na iminência do acaso.

> O *flâneur* é, por definição, um ser dotado de imensa ociosidade e que pode dispor de uma manhã ou tarde para zanzar sem direção, visto que um objetivo específico ou um estrito racionamento do tempo constituem a antítese mesma do *flâneur.* Um excesso de ética produtiva (ou um desejo de tudo ver e de encontrar todo mundo que conta) inibe o espírito farejador e a ambição de ambulante de "esposar a multidão". (WHITE, 2001, p.48).

Com o passar do tempo, na modernidade, a concepção de cidade foi modificando-se, privilegiando transformações de ordem temporal e espacial,

inaugurando um novo cenário e uma nova forma de viver. A cidade passa do caráter imaginário para se estabelecer em um espaço idealizado, de caráter funcional e de constante transformação. No entanto, para compreender esse espaço é preciso romper com o cotidiano e descortinar os mistérios do acaso. Tal prática revela uma característica extremamente contemporânea, a qual Debord (2003) denominou de "deriva", e que de alguma forma se assemelha à *flânerie*. Na prática da deriva, o espaço é o ponto de partida para uma experiência de conhecimento global. Trata-se de explorar diferentes ambientes sem direção, sem definir um trajeto ou um sentido. A prática não precisa ser individualista e pode partir de um grupo pequeno de pessoas dispostas a explorar diferentes "situações" em diferentes ambientes que uma cidade é capaz de ocultar.

> Uma ou várias pessoas que se dediquem à deriva estão rejeitando, por um período mais ou menos longo, os motivos de se deslocar e agir que costumam ter com os amigos, no trabalho e no lazer, para entregar-se às solicitações do terreno e das pessoas que neles venham a encontrar. (DEBORD, 2003, p.87).

O caminho, o tempo, os sons que há de um lugar a outro revelam uma certa distração. Essa distração é que revela com precisão o verdadeiro caráter da cidade.As mudanças que ocorreram despertaram o crescimento de uma cidade edificada, com o aumento de ruas e viadutos, bulevares e fluxos. E, com isso, difundiram-se aparatos tecnológicos com o intuito de facilitar a mediação do sujeito nesses espaços extremados e de constante movimento.

Walter Benjamin (1994), no texto *Experiência e Pobreza*, fala da ausência de alguns sentidos que se deram por perdidos desde a modernidade, quando as pessoas ficaram mais carentes de sensações e tatilidade. O mundo permitiu um empobrecimento da comunicação verbal, das experiências de proximidades e das relações mais simplórias e genuínas. Disseminou-se, então, a experiência do vazio. Emergiu-se a pobreza da experiência destoada e, dela, certa aceitação acomodada das relações comunicativas e sociais.

Para o autor, na modernidade, as experiências de excessos vinculadas ao uso da técnica possibilitaram a quebra da tradição que, segundo ele, romperam valores, destruíram sentimentos, sentidos e, consequentemente, abriram espaço para a necessidade de reconstruí-los. A reconstrução desses sentidos e dessas experiências logo estaria enraizada às novas tecnologias e novas sociabilidades,

possibilitando diferentes e inúmeros desafios à sociedade moderna, relacionados a aprendizado, aceitação e mudança constante. Como na modernidade as relações deixaram de ser mais coletivas, para se estabelecerem em uma relação mais individualista, as novas tecnologias sofreram mudanças para partilhar a comunicação e a informação, mesmo que essas prevalecessem de uma relação de maior interioridade, ímpar.

Assim, para Benjamin (1994):

> São solidários dos homens que fizeram do novo uma coisa essencialmente sua, com lucidez e capacidade de renúncia. Em seus edifícios, quadros e narrativas a humanidade se prepara, se necessário, para sobreviver à cultura. E o que é mais importante: ela o faz rindo. Talvez esse riso tenha aqui e ali um som bárbaro. Perfeito. No meio tempo, possa o indivíduo dar um pouco de humanidade àquela massa, que um dia talvez retribua com juros e com os juros dos juros. (BENJAMIN, 1994, p.119).

O autor sugere que o sujeito seria obrigado a limitar a prática da *flânerie* diante da exacerbação de tecnologia e informação que a cidade moderna o impõe, diminuindo a troca de experiências, sentimentos e sentidos. Todavia, ao contrário da crítica do pensamento benjaminiano, as novas tecnologias não só alteraram a cidade moderna, como, também, a cidade contemporânea. Assim, a opulência da informação, da comunicação e a intensificação de sua presença no cotidiano do homem sucederam a formação de uma cidade onde as mediações são cada vez mais midiatizadas. O fluxo de imagens, a mobilidade e interatividade informatizada afetaram diretamente e modificaram a experiência social nas cidades. Contudo, os dispositivos[2] não só alteraram, como também mobilizaram, a possibilidade de certo alargamento da experiência com e no tempo e espaço, possibilitando trocas simbólicas e ressignificando as cidades contemporâneas. Alguns desses dispositivos orientam os sujeitos na cidade e, de alguma forma, os impedem de vivenciar a experiência genuína de "perder-se" nela, orientando-os e desorientando-os, deixando-os imersos a diferentes sentidos, desencadeando uma outra relação do sujeito com e na cidade, oportunizando uma experiência de situações, do *porvir*, da deriva e da própria *flânerie.*

Na passagem do século XIX para o século XX, o uso das novas tecnologias de informação foi capaz de modificar a paisagem da cidade, provocando uma

---

[2] Trata-se de um conceito que estabelece mediações que oportunizam relações e sentidos à sociedade contemporânea.

grande e nova ordenação no cotidiano do homem. Em recorrência dessas transformações, o espaço passa a ser mediado pelo uso de máquinas que comprimem a distância, e o tempo mediado pela velocidade e trânsitos, constituindo as malhas urbanas que delineiam e compõem as metrópoles expansivas das cidades contemporâneas. Esse cenário é que passa então a movimentar o homem dentro das cidades.

### 2.3 A cidade contemporânea e as novas práticas de deslocamento

O que se torna acessível nas cidades contemporâneas é aquilo que está, de alguma forma, vinculado ao tempo e espaço, e que difunde uma relação mediada por aparatos tecnológicos e fugacidade das máquinas. Eles acabam por originar também uma rotina de lentidão, característica da contemporaneidade recorrente dos excessos. O advento da tecnologia aguça características ambíguas e, para amenizá-las, surgem no século XX ferramentas tecnológicas capazes de modificar a vida do homem contemporâneo, a fim de revelar novas possibilidades de estar e usufruir da cidade. Essas ferramentas de mobilidade e circulação não anulam as experiências na cidade, mas intensificam-nas e modificam a percepção do sujeito, permitindo maior acessibilidade, exploração e relação com a cidade e os outros.

Como afirma André Lemos (2004, p.19) “a cidade está se transformando na velocidade das trocas informacionais planetárias, modificando o próprio imaginário das cidades”. Com isso, as cidades contemporâneas se caracterizam pelo excesso de informação, produção e reprodução de imagens e aceleração dos processos de interação, além do aumento das ferramentas de posicionamento, localização e deslocamento que se tornaram a maior referência de orientação e cartografias informatizadas do século XXI.

Para Paul Virilio (1993, p.10), a cidade contemporânea é destituída do passado. Nela, a prática social se esvai e surge então uma cidade cuja relação predomina do “espaço-tempo tecnológico”. Em contrapartida ao autor, é a partir do passado que a cidade contemporânea cria dominâncias e modelos que se alteram. Isso sugere investigar os efeitos da tecnologia sobre a cidade contemporânea, pensar suas heterogeneidades além das suas configurações pessoais e visuais; compreender as categorias espaciais e temporais e como esses efeitos interferem

na lógica construtiva das também conhecidas por cibercidades. André Lemos (2004) utiliza o termo “cibecidades” para explicar que,

> [...] cibercidade é a cidade contemporânea e todas as cidades contemporâneas estão se transformando em cibercidades. Podemos entender por cibercidades as cidades nas quais a infraestrutura de telecomunicações e tecnologias digitais já é uma realidade. (LEMOS, 2004, p.19).

Segundo Erick Felinto (2006), o surgimento do “espaço virtual” propagou-se com grande intensidade, com a expectativa de ter ou estar em um “espaço” capaz de isolar o homem dos possíveis perigos das metrópoles. De certa forma, as novas tecnologias digitais acoplam diversas funções que rompem com a necessidade de uma relação presencial, permitindo uma experiência de maior fluidez, deslocamento e ubiquidade, sem que seja necessário sair do lugar. Tal experiência isola o sujeito dos perigos e interrupções soltas na cidade contemporânea, possibilitando deslocamentos ininterruptos com a utilização de ferramentas tecnológicas.

As cibercidades ou cidades digitais surgem com a esfera midiática e permitem novas experimentações de deslocamento e mobilidade. Elas acabam por reconfigurar e ressignificar a relação social com o mundo, que passa a ser caracterizada pelo uso intenso da comunicação, imagens eletrônicas e tecnologia digital. Isso oportuniza grandes mudanças no ambiente contemporâneo, tornando-os mais interativos, incorporando novos valores e reproduções *pixeladas*, capazes de potencializar a ruptura com a distância e o fim do tempo de espera, facilitando a vida e os fluxos na cidade contemporânea.

Entende-se que, a partir desses aparatos eletrônicos, as cibercidades inauguram e geram outras e diferentes formas de troca e relação social com o urbanismo contemporâneo, com o tempo e espaço. Assim, algumas ferramentas de serviços tecnológicos e informativos tornaram-se dominantes e extremamente necessárias no cotidiano do homem, disseminando a comunicação e informação com o uso de tecnologias interativas que modificam o imaginário da cidade e sua dinâmica.

Para André Lemos (2004), as cibercidades não mudam completamente as características das cidades, mas utilizam implementos que potencializam novos experimentos, facilitam e auxiliam uma nova forma de estar na cidade e usufruir delas, sugerindo uma nova civilização.

> Não se trata da emergência de uma nova cidade, ou da destruição das velhas formas urbanas, mas de reconhecer a instauração de uma nova dinâmica de reconfiguração que faz com que o espaço e as práticas sociais das cidades sejam reconfiguradas com a emergência das novas tecnologias de comunicações e das redes telemáticas. (LEMOS, 2004, p.21).

Ou seja, a cibercidade amplia e molda-se no tempo e no espaço com o domínio de tecnologias móveis, sugeridas pelo uso de redes *Wi-Fi, Bluetooth*, *GPS,* além de aparelhos *laptops*, telefones celulares, *smartphones* e outros[3], que surgiram para otimizar o desenvolvimento e a relação espaço-temporal com e nas cidades contemporâneas. Com esses dispositivos, a mobilidade e transitoriedade transparecem uma extensão atemporal que permite uma relação ubíqua e de troca com a cidade. Essas tecnologias digitais são apropriadas para o uso cotidiano, permitindo ao homem contemporâneo uma emancipação capaz de oportunizar um espaço só para ele, dilatando a distância e ampliando as fronteiras do tempo.

Nas cibercidades, a urgência é sempre do agora e com o uso dessas ferramentas, “tudo chega sem que seja preciso partir” (VIRILIO, 1993, p.11). As características são marcadas pelo ritmo das máquinas e uso de tecnologias digitais que propiciam deslocamento, informação e comunicação instantânea a partir da inserção de ferramentas virtuais. Tais ferramentas possibilitam um deslocamento individual e também coletivo, em que o sujeito pode ir a qualquer lugar, sozinho ou ao encontro de outros, em busca de mais informação e interatividade. Assim, a cidade vive um processo de constante transformação, em que as relações de espacialidade e temporalidade se transformam em sistemas e ações que refletem na emergência de novas experiências, alterando as práticas sociais, as relações, a sensibilidade, percepção e cultura preexistente.

> Na investigação sobre os novos modos de ‘estar junto’ aparecem em primeiro plano as transformações da sensibilidade produzidas pelos acelerados processos de modernização urbana e os cenários da comunicação que, em suas fragmentações e fluxos, conexões e redes, apresentam a cidade virtual [4] (BARBERO, 1996, p.27. tradução nossa).

Martín Barbero fala de uma sensibilidade que na cidade digital parte do uso

---

[3] Segundo André Lemos (2010a, p.61), “*Wi-Fi*, é a sigla para redes sem fio de acesso a internet, (...) *Bluetooth* é um chip que permite a conexão de curto alcance entre dispositivos. *GPS* significa *Global Positioning System*, sistema de posicionamento global por satélite”

[4] “En La investigación sobre los nuevos modos de ‘estar juntos’ aparecen em primer plano las transformaciones de la sensibilidad que producen los acelerados processos de modernización urbana y los escenarios de comunicación que, en sus fragmentaciones y flujos, conexiones y redes, presenta la ciudad virtual”

de ferramentas que manipulam, orientam e facilitam o cotidiano do homem com e na cidade e, consequentemente, sugere uma nova forma de estar nela e olhar para ela. Assim, a tecnologia e o “espaço virtual” reconfiguram a cidade e também o homem, atribuindo novos valores, novos desejos, sentimentos e sensibilidade.

A cidade passa a ser configurada e marcada pelas mediações midiatizadas, que criam e disponibilizam modelos culturais de mobilidade, oportunizando uma maior acessibilidade ao mundo a partir de imagens eletrônicas e de dispositivos. Com apenas um clique no *mouse* permitem um maior imbricamento da cidade com o homem, o tempo e espaço. A relação e deslocamento passam a ser mediados pelo uso desses dispositivos eletrônicos e digitais que possibilitam a circulação de comunicação, informação e produção de imagem, permitindo ao homem uma experiência ubíqua por um espaço eletrônico a partir de imagens, hipertextos[5] e paisagem *pixelada*.

Nas cibercidades, o uso dos dispositivos atrelados à *Internet* reconfiguram a relação espaço-temporal não só do homem com a cidade, mas também do homem com o outro. Alguns encontros e comunicação são mediados a partir de ferramentas e redes sociais que permitem diálogos sem que sejam interrompidos por barreiras físicas, o que implica na transformação de uma nova realidade. Segundo André Lemos (2006),

> [...] a cibercidade transforma-se então em um “ambiente” generalizado de conexão, envolvendo o usuário em plena mobilidade, interligando máquinas, pessoas e objetos urbanos. Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços de lugar (rua, praças, avenidas, monumentos) estão, pouco a pouco, se transformando em ambiente generalizado de acesso e controle da informação. A cibercidade contemporânea caminha para se transformar em um lugar de conexão permanente, ubíquo, permitindo mobilidade e troca de informação em qualquer lugar e em qualquer tempo. (LEMOS, 2006, p.1).

Essas trocas citadas pelo autor podem ser estabelecidas por redes sociais, que possibilitam criar conversas por meio de *scraps* e discussões a partir de fóruns levantados em comunidades que tratam de diversos assuntos. Conversa via MSN, *gtalk*, *skype (*ferramentas de comunicação *on line)* e outros permitem comprimir a distância em um diálogo instantâneo e em tempo real. Uma ferramenta como o

[5] Hipertexto são as camadas que envolvem o ambiente virtual, a partir delas é que é possível saltar pelas diversas informações, imagens, sons e comunicação híbrida inserida nesse ambiente, possibilitando interatividade.

*twitter*[6] rompe o tempo e faz propagar as notícias de maneira mais rápida, seja ela pessoal ou informacional. Os GPS e mapas com cartografias de imagens capturadas por satélites vigiam, controlam, mas também facilitam a vida do homem contemporâneo, sugerindo a interatividade como extensão do real.

Essas ferramentas provocaram transformações e a disseminação de um modelo de configuração do espaço e do tempo, chamado de cibercidades, e a experiência do que será chamado aqui de *flânerie* virtual. O termo *flânerie* virtual é utilizado como um operador conceitual para se compreender a cultura contemporânea, as alterações das relações do homem com a cidade, determinados pelo uso crescente dos dispositivos midiáticos contemporâneos e redes telemáticas que emergem na chamada cultura de conexões e mobilidade.

Para André Lemos (2001), "*flânerie* virtual*" ou "ciber-flânerie"* significa passeio virtual, ou seja, a prática da *flânerie* a partir de ferramentas e aparelhos virtuais permite imersão "a novos espaços digitais". Assim como o errante urbano, ele mergulha no cibermundo perdendo-se na rede, clicando e deixando-se levar a vários espaços, extraindo materiais para escrever, tendo como base as impressões de sua viagem.

> O *Ciber-flânerie* é *flânerie* por espaços relacionais criados por estruturas de informação eletrônica como *sites*, *homepages,* portais e documentos, sob forma de interatividade digital com interfaces gráficas e informações binárias, a exemplo de textos, sons, imagens fixas e animadas. *O Ciber-flânerie* deixa suas impressões nos portais e variados sites[7].

O uso intenso dessas ferramentas tecnológicas inaugura outras práticas sociais. Elas acabaram por inaugurar novos laços de intensidade, o que reforça e redefine a espacialidade e temporalidade, possibilitando novas significações de aproximação no e com o espaço urbano. Assim, o uso do que é visível, rápido e móvel transforma a cidade contemporânea como em uma grande difusão de novos valores e experiências.

Walter Benjamin (1994), em sua crítica à aceleração técnico-científica típica da modernidade, convida a refletir sobre todo o processo que precede a virtualidade no âmbito da experiência, contrapondo com as práticas de inclusão vigentes hoje. Contudo, não se pode pensar essas práticas como algo que despersonaliza a

---

[6] Twitter é um microblog e rede social que permite que os usuários recebam e enviem mensagens para seus contatos.

[7] Informação disponível no *blog* Teia do Aranha. Endereço eletrônico nas referências bibliográficas.

relação homem/cidade, que estabelece vínculos efêmeros, que é vazio, fugidio, precário ou excludente. E nem cabe fazer somente uma análise comparativa da *flânerie* da modernidade com a *flânerie* virtual. Mas, sim, extrair, mediante a análise de alguns dispositivos e ferramentas, como se dá o processo de inclusão, imersão, interatividade e novas experiências que a prática da *flânerie* virtual possibilita.

Essas práticas virtuais aparecem então como mudanças qualitativas e de caráter inovador, que reordenam a espacialidade e temporalidade na cidade contemporânea, devido ao uso de algumas ferramentas que não anulam as experiências tidas anteriormente. Elas permitem e possibilitam uma nova forma de “flanar” pela cidade a partir de aparatos eletrônicos, assim como oferece a ferramenta virtual *Google Street View*[8], que permite ao usuário um passeio virtual mediado pelo computador a partir de um plano imagético. Assim, as cidades contemporâneas se caracterizam, também, pela portabilidade de informação, profusão de imagens, compartilhamento e aceleração dos processos de interação.

Com as intensas transformações, as cidades passam a ser conduzidas não somente pelo espaço e tempo, mas também pela implementação e uso contínuo da tecnologia e imagens, que alteram a composição da cidade e originam outra realidade, tipicamente maquínica, sígnica e visual. Essas imagens são geradas por dispositivos tecnológicos e inseridas em ferramentas que reforçam a relação homem/cidade, agregando valores e sugerindo uma cultura de conexões, compartilhamento e nova forma de desenvolvimento e sociabilidade.

Nessa cultura, as tecnologias digitais de comunicação e informação proporcionam fluxos, ambientes imagéticos e interativos que se integram no cotidiano do homem difundindo em uma realidade imersiva e ubíqua, além de permitir uma exploração e relação mais intensa com a cidade e o espaço.

De acordo com André Lemos (2008), isso se deu porque as novas tecnologias foram introduzidas no cotidiano do homem de maneira veloz, acarretando certa onipresença no ambiente cultural e emergindo uma complexidade social capaz de conduzir a uma cultura totalmente tecnológica. Isso propõe analisar o percurso das mudanças como um processo de metamorfose da cidade, relevando o predomínio de novos fenômenos, novas ferramentas e relações que são capazes de produzir

[8] O *Google Street View* está inserido no *Google Maps,* ferramenta que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical permitindo que seus usuários vejam algumas regiões do mundo ao nível do chão /solo. Endereço eletrônico disponível nas referências bibliográficas, no site do *Maps.*

um novo olhar e uma nova *flânerie* mediada por conexões fluidas, por imagens tecnológicas, transitoriedade, mobilidade e inovações.

Segundo Mike Featherstone (2000), as cidades contemporâneas impuseram limites com suas transformações, possibilitando o declínio do *flâneur* diante do fluxo exacerbado, da profusão de máquinas, pessoas e movimento, permitindo outra forma de contemplar o mundo. Assim, a cidade, a partir de suportes tecnológicos, passa a ser o lugar de fácil acesso, alterando não somente a maneira de vê-la, como também a maneira de estar nela, reforçando e acelerando a comunicação instantânea e a informação, modificando a ordenação da cidade física a partir da cibercidade ou cidade digital, dando espaço a outro *flâneur.*

Essa revolução tecnológica incorporou na vida das pessoas o uso de ferramentas e tecnologias digitais móveis ou “mídias locativas”. Ou essa difusão simbiótica redefiniu e criou outra significação para a experiência no mundo e no cotidiano, dando espaço ao urbano heteróclito, às cidades midiatizadas e extremadas, às ferramentas de georeferenciamento que originaram a *ciber-flânerie* e o *ciber-flâneur*, sujeito que passeia pelos “espaços virtuais” a partir de outras perspectivas. Segundo Featherstone (2000, p.202), “essa geração está habituada à ‘liberdade’ de clicar sobre um ícone ou uma imagem selecionada e perseguir uma linha de investigação ou navegação”. Para o autor, a facilidade de “acesso instantâneo” a diversos lugares e informações é que permite a prática da *flânerie* virtual.

O *ciber-flâneur* vagueia pela malha virtual de imagens e informações sem locomover o corpo. A mobilidade e interatividade parte apenas de mecanismos eletrônicos interligados ao mundo, que dão outro tipo de relevância para as questões físicas, espaciais e temporais. Para André Lemos (2001, p.2), o *ciber-flâneur* é o sujeito que “torna-se observador que olha sem julgar, que busca a imersão e não a compreensão, que clica desesperadamente sendo levado a novos espaços digitais”. Ele passeia por percursos que não têm as interrupções soltas no cotidiano do homem contemporâneo. Vai, volta, salta por informações e imagens que tornam mais flexíveis a vida na cidade contemporânea.

A implementação de meios que permitem essa prática sugere a pensar questões sobre cidade, imersão, mediação, interatividade, localização, mobilidade, sistemas cartográficos informatizados, espaço e tempo, dentre outras que emergem a partir das novas ambiências e máquinas híbridas inseridas no cotidiano do homem

contemporâneo.

> Trata-se, efetivamente, de uma fusão, do surgimento de práticas híbridas entre o espaço físico e o espaço eletrônico. Essa nova configuração vai disseminar práticas de nomadismo tecnológico onde as tecnologias tornam-se cada vez mais pervasivas, transparentes e ubíquas. A era da conexão configura a cultura da mobilidade contemporânea. (LEÃO, 2004, p. 22).

O imbricamento de dispositivos e as ferramentas que reconfiguram e potencializam as relações e os sentidos, que se constroem com e no tempo e no espaço, permitiram a emergência de novos sistemas cartográficos, baseados na exploração e apropriação de imagens, e que possibilitam a experiência subjetiva da *flânerie virtual*.

O que antes partia de uma prática presencial, onde o *flâneur* contemplava a cidade e dela extraía cheiros, sons e significados, na cidade contemporânea, esse exercício é realizado também pelo *ciber-flâneur*. Ele passeia por imagens que expressam características peculiares da contemporaneidade, capturadas por dispositivos móveis e cada vez mais eficientes. Elas são moldadas e trabalhadas a partir de ferramentas capazes de transformá-las e aplicá-las em tecnologias digitais, que reordenam o tipo e o fluxo de imagens, transformando e modificando a característica e a direção do olhar e do contemplar.

Com isso, aquilo que anteriormente era tido como desconhecido e novo, hoje é exposto em tecnologias de fácil acesso, sugerindo outra forma de visualizar, observar e perceber o mundo, sugerindo outras perspectivas de contemplação, interação e conhecimento, e partindo de uma visualização imagética que transfigura diretamente na relação homem/espaço urbano.

# 3 CARTOGRAFIAS

## 3.1 Espaço, tempo e representações cartográficas

Segundo Milton Santos (2002), o espaço se constitui por um conjunto de "sistemas de ações e sistemas de objetos" que interagem entre si, propiciando transformações na experiência humana. Na contemporaneidade, o espaço e tempo alteram seus sentidos e significados e passam a oportunizar outra experiência cultural em que tudo ao estar ao alcance, torna-se possível.

No contexto de transformações, emergem novas experiências de interação no espaço público contemporâneo, denominados no capítulo anterior de *flânerie* virtual. Ferramentas de georeferenciamento e representação do espaço, como o *Google Street View*[9]*,* possibilitam aos usuários uma experiência paradigmática de deslocamento midiatizado. Esse tipo de ferramenta modifica e acrescenta novas possibilidades aos tradicionais modelos de representação cartográfica, novos aplicativos e recursos que possibilitam maior interatividade e imersão.

O tempo se constitui de ações que mudam os sentidos e consequentemente a espacialidade e a mobilidade. As transformações dessas ações sempre estiveram presentes na sociedade e, com elas, a necessidade de serem representadas. Os antigos mapas expressam de maneira proeminente a representação dessa espacialidade. Os mais conhecidos e antigos foram os babilônicos, feitos em placas de argila cerca de 2.300 a.C. exemplificado adiante, na figura 5.

As normas cartográficas, os fundamentos de Geografia, a concepção esférica da Terra, a linha do Equador, os polos e o sistema de projeção em latitude e longitude foram herdados basicamente dos antigos gregos. Depois disso, surgiu o primeiro mapa-múndi gravado em pedra e, com o passar do tempo, vieram as primeiras representações do planeta feitas sobre um disco metálico. Só depois é que surgiram os paralelos meridianos. Na Idade Média os mapas passam a ter desenhos ilustrativos e com alegorias, conforme exemplificado na figura 6. Até que apareceram outras técnicas, possibilitando o aparecimento dos mapas impressos em xilogravura e gravura em cobre que depois eram coloridos à mão. No séc. XVII são utilizados os círculos para determinar os aglomerados urbanos. (LEÃO, 2002).

As figuras 5 e 6 demonstram algumas das transformações que os mapas

---

[9] Ferramenta de localização, cartografia digital e informatizada.

sofreram ao longo do tempo.




**Figura 5: Mapa mesopotâmico feito em argila.**
**Fonte: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, 2010.**

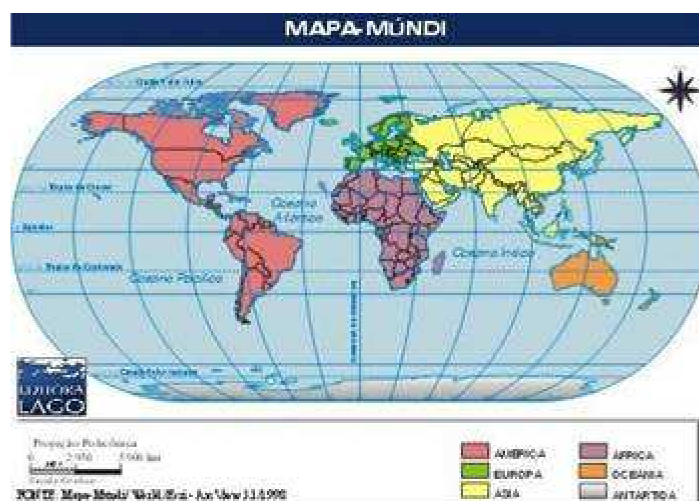



**Figura 6: Mapa-Múndi.**
**Fonte: DAISY, 2011.**

Com o passar dos anos, os mapas foram se modificando, expressando as novas formas de observação e medição espaço-temporal, como também os novos modelos de representação. Um campo maior de visualização, maior interatividade e dinamismo compuseram a evolução da cartografia. O aprimoramento das funções de guiar, coordenar e localizar o ser humano em seu espaço, a partir de mapeamentos que facilitam e orientam-no com definições e descrições de distanciamento e localização, permitem uma nova experiência de compressão do

tempo e revela o espaço em representações que servem como extensão para compreender melhor o mundo. Todas essas mudanças cartográficas buscavam melhorias na projeção da Terra e das informações geográficas, o que alterou no decorrer do tempo não somente a ferramenta em que eram inscritos os mapas, como também modificou a linguagem descritiva, as imagens, as coordenadas e as técnicas de mapeamento. (LEÃO, 2002).

Hoje, os sistemas cartográficos integraram-se à tecnologia, ao uso da imagem e aos bancos de dados e de informação, transformando-se em sistemas cartográficos digitais informatizados. Esta transformação instituiu as técnicas de georeferenciamento, permitindo explorar e decifrar as cidades de forma híbrida, a partir de uma experiência imagética, que possibilita comunicação móvel e localização espacial.

> A incorporação do computador às atividades cartográficas, a partir da década de 1980, desencadeou a abordagem da visualização cartográfica. Essa assimilação da informática produziu uma reinterpretação dos paradigmas anteriores face aos novos meios. Após um período de adaptação, novas abordagens e terminologias foram criadas para contemplar as diferentes visões sobre os impactos do desenvolvimento tecnológico na Cartografia. (QUEIROZ; RODRIGUES, 2007, p.34).

Tais mudanças nas formas de representações do espaço, em sua evolução literal e representativa, estão ligadas à experiência com o tempo, com as novas linguagens representacionais, com as conquistas, transformações e conhecimento do mundo. Como diz Ana Fani, “[...] o tempo se acelera em função do desenvolvimento de técnica - que requer a construção de novos espaços - que vai redefinindo as relações dos habitantes com o lugar e no lugar, redefinindo a prática socioespacial”. (CARLOS, 200, p.14).

Com a revolução tecnológica, os mapas contemporâneos difundem seus paradigmas oferecendo funções de localização, mobilidade, posicionamento e interatividade. Para André Lemos (2010b), “os mapas, tradicionalmente, buscavam um mimetismo com o espaço abstrato. Os mapas digitais podem revelar relações, conexões, movimentos entre as coisas no mundo construído (lugares)”. A funcionalidade se destaca em permitir conhecer e explorar novos espaços, misturando e sobrepondo temporalidade e espacialidade em uma relação de constante interação, uma espécie de “voo virtual” pelas cartografias digitais. Para Queiroz Filho, o voo virtual passa a ser “considerado como uma atividade

exploratória visual de dados da superfície terrestre, que possui um mecanismo interativo de deslocamento proporcionado por um programa de computador" (2007, p. 22).

Esses mapas indubitavelmente reordenaram e agregam novas formas de explorar o tempo e o espaço. A descoberta de conhecer ou reconhecer os espaços geográficos, de anotar posições e trajetos, implicando em um tempo que pode ser encurtado e um espaço que pode ser mais bem explorado e percebido com a ajuda dessas cartografias digitais que carregam não somente imagens panorâmicas de lugares, como também endereços. Fotografias lineares que dão a ideia de caminhar pelo local, sistema de *zoom* que proporciona uma melhor visualização da cidade, rua, bairro e outros, informações sobre distância, aplicativos para serem explorados em *smartphones*, *iphones*, computadores e *tablets*, além de outras informações como tráfego e distância por km e tempo, compõem o conjunto de funcionalidades destes novos dispositivos.

Todas essas possibilidades facilitam a mobilidade do homem contemporâneo na cidade e são mediadas por meios tecnológicos que sugerem imersão e interação do sujeito com o mundo.

## 3.2 Mediação, imersão e interação: experiências no tempo e no espaço

Pode-se afirmar que na contemporaneidade a relação do homem com a cidade foi reconfigurada a partir de interações imersivas mediadas por máquinas, tecnologias digitais e informatizadas. O uso de ferramentas tecnológicas expandiu-se conforme as transformações da cidade junto aos desejos e necessidades de comunicação, mudança e, também, imediatismo do homem. Com isso, novas experiências foram instauradas no decorrer do tempo.

As cartografias, os mapas e suas funcionalidades desde sempre resultaram da interseção entre o sujeito e o espaço. Na contemporaneidade, as novas tecnologias permitem maior acessibilidade, novas estratégias e modos de interação, controle, transitoriedade e circulação. Tais mudanças renovaram e diversificaram as formas de mediação, inaugurando uma nova relação espaço-temporal do sujeito com o mundo. Novas formas de representação que inauguram novas experiências com o espaço.

Para Adriano Rodrigues (2011, p.1), "a experiência é, deste ponto de vista, a

aquisição e a manifestação da capacidade para inventar, a propósito, novas maneiras de intervir sempre que novas circunstâncias, ainda não experimentadas, o exijam". Isso sugere compreender essas mudanças e transformações na contemporaneidade, dentre elas as das cartografias impressas para as cartografias digitais. Elas oferecem maior possibilidade de explorar o mundo, por meio de imagens que emergem para uma imersão interativa e que "dilatam a experiência", possibilitando nova forma de deslocamento virtual por cidades e países.

A mediação é um processo que sempre esteve presente no cotidiano da vida do homem. É passagem, é transitoriedade e movimento de uma coisa para outra, por meio do tempo e espaços. Para Silverstone (2002, p.37), "a mediação é infinita, produto do desenredamento textual nas palavras, nos atos e nas experiências da vida cotidiana". Tais características relacionais se evidenciam na contemporaneidade, o que faz com que a mediação assuma um lugar estratégico na experiência cultural do homem contemporâneo. Integrada de forma muito expressiva às novas tecnologias, a mediação oferece diferentes formas de participação e simulação por meio de aparatos tecnológicos.

Pensar as mediações tecnológicas implica em reconhecer a importância da interação nessas novas tecnologias e a dimensão de suas funcionalidades. Com a proliferação de dispositivos tecnológicos móveis que possuem ferramentas de grande velocidade, qualidade de *pixel* avançada e uma amplitude de informação e compartilhamento, a interação se concretiza na prática de todas essas ações, em que o usuário emerge para uma experiência reveladora de pluralidades, por exemplo, a experiência de imersão.

Segundo Janet Murray (2003, p.102), a "imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água". Logo, submeter-se à imersão é submeter-se a um mergulho que transcende a outra realidade que, consequentemente, implica ao sujeito aprender as convenções desta prática. Estar imerso é estar inserido em outro plano, em outra realidade, como nos jogos eletrônicos que possuem interatividade e prendem a atenção do usuário.

Com a disseminação de tecnologias que oferecem serviços digitais e informatizados avançados, os computadores e telefones móveis conectados à rede de *internet t*ambém funcionam como instrumento imersivo. Por exemplo, a ferramenta *Google Street View.* A partir de mapas digitais, sistema de *zoom* ampliado e interação, representam a cidade a partir de imagens ao nível da rua,

funções móveis e atraentes que produzem a sensação de estar no local explorado.

O *Google Street View* armazena informações e imagens e suas funções de movimento associadas ao processo de interação que a ferramenta oferece, garante uma experiência marcada por efetivas possibilidades de uma imersão singular. Assim, o que consegue é desenraizar o usuário de seu ambiente e transportá-lo para outra dimensão, além da mediação. É o nível de interação que a ferramenta dispõe. Esse nível submete o usuário a um processo de imersão e, consequentemente, a uma experiência espaço-temporal ímpar e idiossincrática. Para Lima (2010, p.27), “essa interação difere de indivíduo para indivíduo porque cada um faz sua própria exploração do ambiente e o interpreta segundo parâmetros diferentes”.

### 3.3 *Google Street View:* uma experiência de mobilidade e ubiquidade

Como visto anteriormente, com a profusão de tecnologias móveis e informatizadas, as formas de cartografia se diversificaram. Além disso, as mudanças, o desenvolvimento e ampliações das cidades demandaram cartografias que, além da função principal de representar, criar visualizações e informar sobre o espaço, passaram a possibilitar georeferenciamento, posicionamento, mobilidade e interatividade, e a experiência do deslocamento imersivo, configurando o que se convencionou chamar de cibercidades. A circulação de informações e o uso de imagens associadas ao movimento são características que podem ser observadas em ferramentas contemporâneas, como por exemplo, a *Google Maps*[10].

A empresa *Google* iniciou suas operações em 4 de agosto de 2004, oferecendo um serviço de busca *on line* gratuito e avançado, que possibilitava aos usuários a maior quantidade de informação possível disponível na *Internet.* As solicitações de pesquisa no sistema de busca foram para mais de um bilhão de acesso. O sucesso da ferramenta cresceu consideravelmente, instaurando novas parcerias e serviços vinculados à empresa. Ainda que a ferramenta seja vasta e seu sistema de busca bastante segmentado, a *Google* sugere inúmeras possibilidades de pesquisa. Assim, rapidamente ela estava lançando novos produtos e parcerias, sendo pioneira nos serviços *on line* e gratuitos.

[10] A *Google Maps* é uma ferramenta gratuita na *internet*, que possibilita serviço de imagens de satélites, mapas e rotas.

As figuras 7, 8 e 9 exemplificam alguns passos para buscas por conteúdos e imagens de um determinado assunto.




**Figura 7: Primeiro passo para uma pesquisa no google.com. Basta digitar na barra de busca o assunto que deseja pesquisar na web**
**Fonte: GOOGLE, 2010a.**




**Figura 8: Após a busca, uma lista de *sites* é sugerida com informações sobre o tema pesquisado.**
**Fonte: GOOGLE, 2010a.**



**Figura 9: Na ferramenta de “imagens”, o *site* disponibiliza o acervo de imagens sobre o tema pesquisado.**
**Fonte: GOOGLE, 2010b.**

Com o resultado positivo do primeiro serviço, a empresa desenvolveu novos projetos abrangentes que pudessem atender a demandas e necessidades do sujeito contemporâneo, que vive na era da conectividade móvel e em cidades que crescem excessivamente. Passou, então, a fornecer serviços *on line* como *e-mail*, comunicação instantânea, armazenamento de dados, compartilhamento de vídeos, fotos e outros arquivos, tradutor, mapas informatizados, agenda, banco de imagens, áudio, cartografias via satélite, banco de livros, redes sociais etc.

Alguns desses serviços substituíram e vêm substituindo alguns sistemas de comunicação. As cartas deram espaço aos *e-mails* que, com sua eficiência, chegam com mais rapidez ao destinatário. As bibliotecas virtuais trazem um grande acervo do mundo inteiro na *web*, assim como *e-books* que oferecem livros digitalizados sem que seja necessário comprar para adquiri-los. As cartografias digitais e informatizadas trazem, além das imagens, uma grande quantidade de informação sobre rota, tráfego e destinos, vinculada a um acervo de imagens de diversas cidades e países.

A proliferação desses novos produtos causou bastante impacto na sociedade e o desafio de estabilizar-se e tornar-se útil no cotidiano do homem contemporâneo acabou reconfigurando os meios de comunicação, informação e a cultura, tornando-os ferramentas essenciais para a sociedade contemporânea. Alguns desses serviços podem ser vistos nas figuras 10, 11 e 12 a seguir.

**Figura 10: Serviço *Gmail* é a ferramenta de e-mail da *Google*, onde é possível enviar mensagens instantâneas, além de compartilhar imagens, vídeo, textos e sons.**
**Fonte: GMAIL, 2010.**




**Figura 11: *E-book Google*. Acervo de livros digitalizados disponíveis gratuitamente no site.**
**Fonte: EBOOK, 2010.**

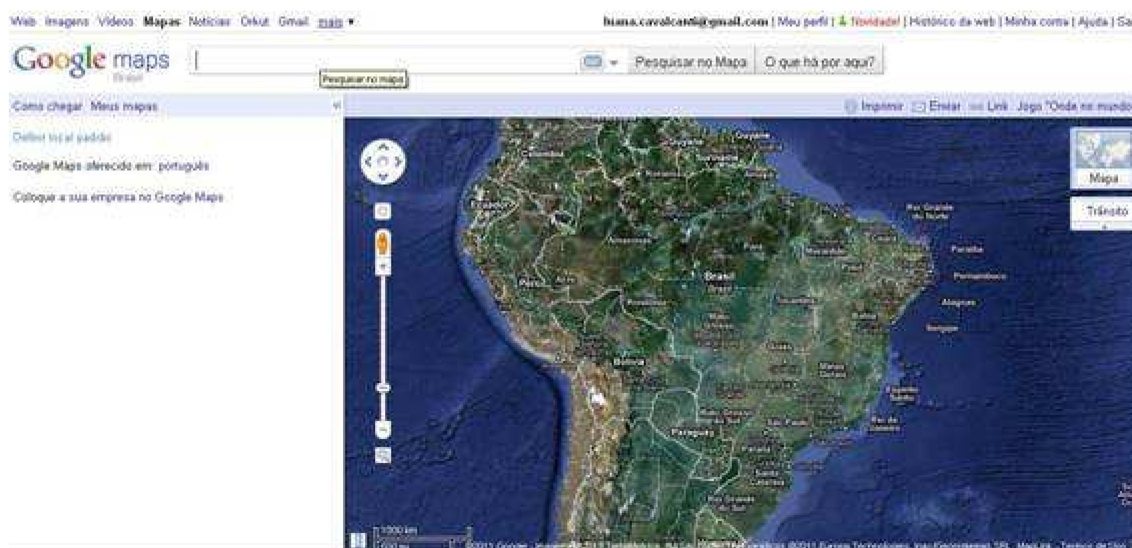



**Figura 12: *Google Maps*. Sistema de busca de cartografias digitalizadas e informatizadas. Fonte: MAPS, 2010.**

A ferramenta *Google Maps* foi lançada no Brasil em 2007 para oferecer um serviço de pesquisa e visualização de mapas com cartografias que exibem imagens fotográficas e imagens de satélite da Terra. A ferramenta surgiu com a necessidade de facilitar a locomoção do homem contemporâneo no ambiente urbano, a fim de orientar e localizar a partir de cartografias e imagens que emergem para orientação informatizada de cidades e países. Tais imagens possuem serviços de *zoom* e disponibilizam rotas detalhadas, coordenadas e orientações de posicionamento. O sistema é gratuito na *web* e o seu serviço é disponível para diversos pontos nos Estados Unidos, Canadá, na Europa, Austrália, Brasil e outros.

A proposta da empresa é de conseguir mapear o mundo e disponibilizá-lo na *Internet*, com diversas funções que destacam seu diferencial quanto aos mapas impressos. A ferramenta *Google Maps* oferece a visualização do mapa com imagens via satélite; com marcadores de pontos importantes da cidade; marcadores de trânsito, destacando o tráfego nas ruas; orientação de rotas via metrô, ônibus, carro ou a pé. As figuras 13, 14, 15 e 16 destacam algumas dessas funções do *Google Maps*.




**Figura 13: Mapa com imagens de satélite da Praça da Savassi, Belo Horizonte - MG, Brasil. Fonte: MAPS, 2010.**




**Figura 14: Mapa da Praça da Savassi, Belo Horizonte - MG, Brasil. Fonte: MAPS, 2010.**




**Figura 15: Mapa com imagens de satélite da Praça da Savassi, Belo Horizonte - MG, Brasil. As linhas em verde demonstram o trânsito no local.**
**Fonte: MAPS, 2010.**




**Figura 16: Mapa com imagens de satélite da Praça da Savassi, Belo Horizonte - MG, Brasil, com o máximo da função *zoom* ativado.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Para melhorar a estrutura de informação e visualização das cartografias informatizadas da empresa *Google*, foi lançada em 25 de maio de 2007 e vinculada ao *Google Maps*, a ferramenta *Google Street View,* criada para que seus usuários explorassem o mundo a partir de imagens capturadas de uma câmera acoplada em um carro (ver figura 17). Essa nova ferramenta integra uma vista panorâmica de 360º na horizontal e de 290º na vertical, simulando a visão humana. Oferece também dados e informações de localização de ruas, parques, ciclovias e outros

com um conjunto grande de detalhes integrados em um sistema de navegação virtual. Algumas ruelas, becos, morros e favelas deixaram de ser fotografadas porque o veículo não conseguia acesso. No entanto, a empresa criou a *Trike* (ver figura 18), triciclo que ajuda e permite o mapeamento desses locais mais difíceis.

Tudo isso propicia uma experiência de visualizar, conhecer e reconhecer vários países e cidades a partir de imagens, configurando uma nova experiência de inclusão, imersão, interação, proximidade e prática de deslocamento. Sugere também ao usuário explorar o espaço urbano que habita e aqueles distantes, anulando a distância e comprimindo o tempo.



**Figura 17: Carro do *Google Street View* com câmera acoplada no teto do carro.**
**Fonte: FERNANDES, 2010.**



**Figura 18: *Trike* - bicicleta que a empresa usa para mapear e explorar locais restritos e de difícil acesso.**
**Fonte: PETRÓ, 2010.**

A princípio, apenas cinco cidades americanas estavam disponíveis no serviço *Street View*: Nova Iorque, São Francisco, Las Vegas, Denver e Miami. Não há nenhuma fonte segura que explique exatamente porque somente nesses lugares houve acesso no começo, mas tudo indica que por questões de liberações políticas e, também, porque leva bastante tempo para que a empresa consiga mapear toda uma cidade ou país. No entanto, o progresso de mapeamento das cidades e países foi acontecendo gradativamente e, hoje, o *Street View* já mapeou aproximadamente 27 países, dentre eles o Brasil, Japão, França, Estados Unidos, Itália, Austrália etc. Nos países como Argentina, Chile, Polônia, Eslováquia e outros, algumas imagens já estão sendo capturadas e logo estarão disponíveis na ferramenta. A proposta da empresa é que o *Google Street View* venha a ser a maior cartografia digital e informatizada do mundo. Alguns lugares, como a Alemanha, famílias chegaram a pedir à empresa para que não fotografassem suas casas por questões de segurança[11].

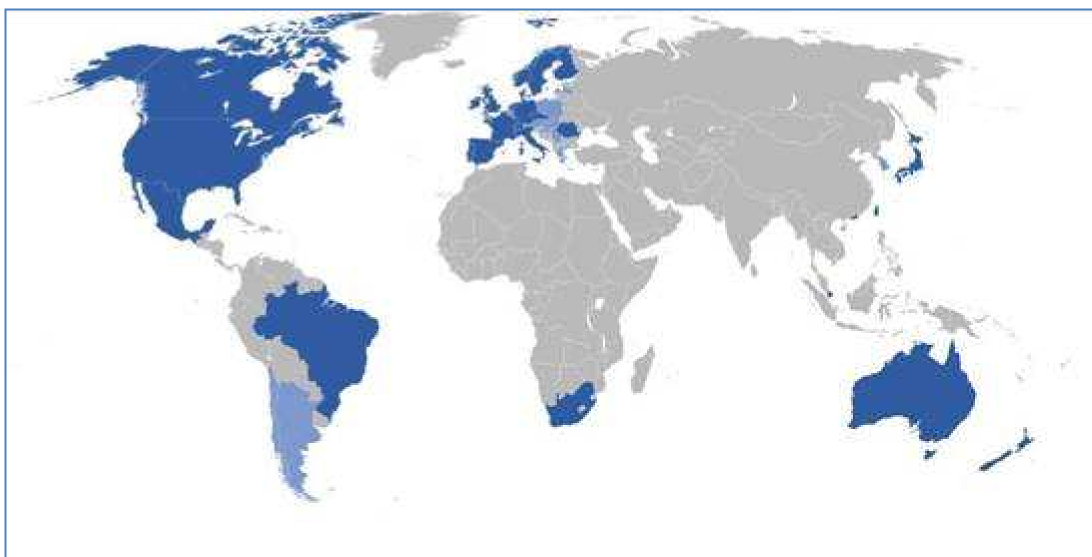


**Figura 19: Demonstração dos países onde o *Google Street View* acede seu serviço.**
**Fonte: WIKIPÉDIA, 2010.**

A figura 20 é a legenda da imagem na figura 19. A cobertura onde o *Google Street View* atua e pretende atuar.

[11] Informação disponível na referência bibliográfica G1, 2010c.

| Color | Explanation |
|---|---|
| | Current coverage |
| | Future coverage |
| | No coverage |

**Figura 20: Legenda**[12]
**Fonte: WIKIPÉDIA, 2010.**

O *Street View* é uma ferramenta que funciona junto ao *Google Maps*. Para acessá-lo, o usuário digita o nome do local que deseja pesquisar, aqueles que podem ser amplamente explorados pelo *Street View* terão ao lado esquerdo da tela do computador ou *smartphones*[13], o guia *Pegman*[14] visível (um ícone de um boneco amarelo), convidando-o a desencadear-se de casa com apenas um clique no *mouse.* Ao arrastar o guia, ruas em azul aparecerão no mapa confirmando que aquele local já possui imagens em *Street View*. O usuário pode manipular utilizando também os botões do teclado. Os traçados azuis acedem às ruas e avenidas que podem ser iniciadas como pontos de viagem. Automatica e subitamente as imagens aparecem para serem exploradas, indicando sentidos e localizações geográficas.

A ferramenta *Google Street View* é precursora de grandes inovações. Disponível na Europa, América do Norte e região Ásia-Pacífico, o *Google Street View* transmite imagens que não são em tempo real, mas que surtem efeito aparentemente presencial devido à junção das imagens e o efeito de imersão que propõe. Essas imagens são capturadas por equipamentos acoplados em um carro comum em movimento, uma câmera no teto do carro direcionada para vistas de 360º, um aparelho *GPS* para orientar o itinerário, localização e mapeamento das ruas e cidades fotografadas.

Após capturar as imagens, a equipe do *Google Street View* trabalha e as processa com a ajuda da informática, para que consequentemente elas sejam publicadas numa perspectiva linear no *Google Maps*.

As figuras abaixo apresentam cada etapa do processo de pesquisa, exploração, deslocamento e orientação a partir do *Google Street View* que emergem para a prática da *flânerie* virtual.

---

[12] Cor /Explanação. Cobertura atual. Cobertura futura. Sem cobertura. (tradução nossa).

[13] Smartphones são aparelhos celulares que têm diversas funcionalidades avançadas e que possuem capacidades de conexões em redes, acesso à Internet etc.

[14] *Pegman* é o seu guia no *Street View*, é preciso selecioná-lo e arrastá-lo para o mapa para aceder às imagens do *Street View*. As imagens surgirão convidando o usuário a um passeio virtual pelas imagens e informações.

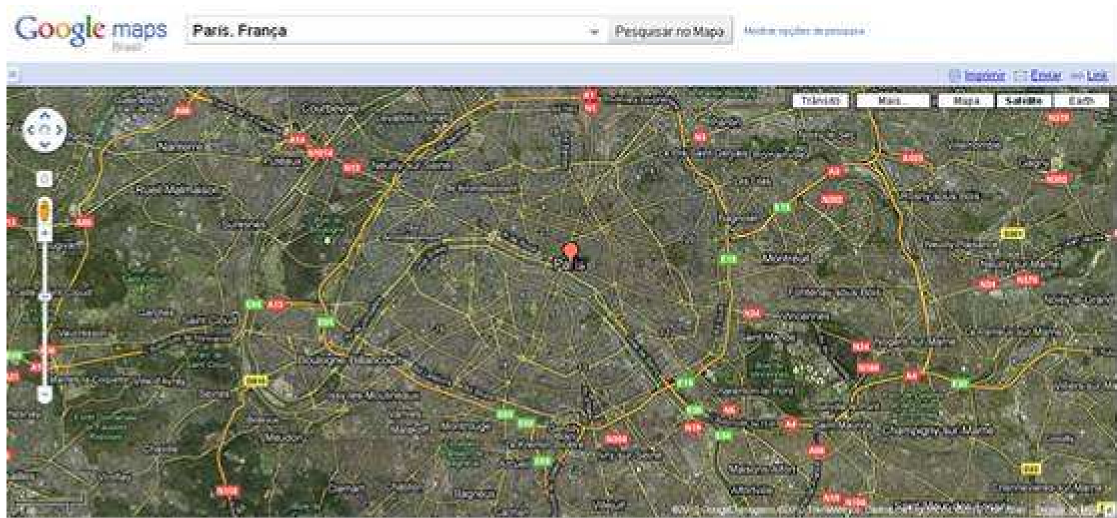



**Figura 21: Início da exploração do *Google Street View* a partir do *Google Maps*. A primeira imagem na ferramenta aparece conforme a figura.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Ao acessar o endereço eletrônico http://www.google.com.br/maps, o *site* disponibiliza a página para pesquisa de mapas. Nela, o usuário digita na barra de busca o nome da cidade ou país que quer pesquisar. Logo aparecerá uma imagem conforme demonstra a figura 21. Ao lado esquerdo e superior da tela, o *pegman* fica disponível para ser arrastado e solto no local desejado, demarcando os pontos que possuem a função *Street View* ativada (ver figura 22).

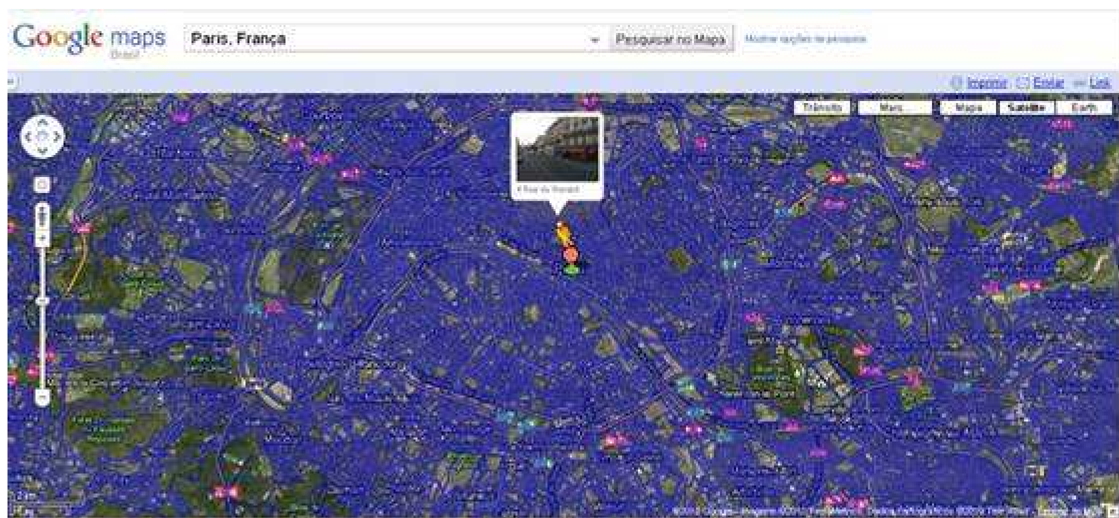



**Figura 22: Demarcação das áreas que possuem Street View.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Os pontos em azul destacam, no *Google Maps*, os locais que podem ser visualizados com o recurso *Street View*. Conforme é arrastado, o *pegman* vai disponibilizando um balão com pequenas imagens e endereços da cidade,

facilitando a escolha do local que prefere ter acesso. Basta soltá-lo, como em um voo virtual[15]. Logo aparece a imagem do local desejado em uma sequência linear (ver figura 23).




**Figura 23 Avenue de Suffren, Paris, França. Imagem ao nível dos olhos.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

A pesquisa ou passeio pelo *Google Street View* se inicia a partir de imagens capturadas em um ângulo de 360º na horizontal e 290º na vertical. O usuário pode "caminhar" pela cidade e ruas clicando nas setas inseridas nas imagens. A cada clique, a imagem vai esticando-se e modificando o cenário, como quem anda nas ruas e a cada passo há uma casa diferente, uma cena diferente a sua frente. Esse processo desencadeia no usuário a sensação de imersão ao local, transcendendo para uma nova experiência.

Ao lado esquerdo da tela, o endereço vai alterando, seja da rua ou numeração, oferecendo orientações sobre o local, permitindo que o usuário saiba exatamente em que rua está visitando pelo *Street View*. A ferramenta também oferece um sistema de *zoom*, que possibilita ao usuário a capacidade de aproximar as imagens, permitindo maior detalhe do local. Esse recurso se transforma em um ótimo meio para consultar pontos turísticos e mapear trajetos para uma possível viagem, enumerando bares interessantes, cafés, hotéis e outros, e descobrindo as singularidades da cidade.

[15] Para Queiroz Filho (2007, p.21), "numa perspectiva ampla, o vôo deve ser entendido primordialmente como uma privilegiada capacidade de visualização do terreno, nem tanto como capacidade de movimentação, pois é muito mais importante o *que* se observa voando do que *como* se voa."




**Figura 24: Shibuya, Tokyo**
**Fonte: MAPS, 2010.**

O *Google Street View* possibilita que o usuário possa manipulá-lo utilizando as setas que surgem nas imagens, ou as setas do teclado do computador, além de fazer com que ele se oriente por uma imagem transmitida ao nível da rua ou, por uma visão satélite, utilizando o *pegman*, arrastando-o ou direcionando-o com as setas ou *mouse*, conforme mostra a figura 24.

A ferramenta permite visitar, revisitar e conhecer diversos lugares do mundo a partir de uma realidade imagética, sem precisar sair de casa. Isso desencadeia uma experiência imersiva para uma realidade acessível daquilo que antes parecia estar extremamente distante. Assim, ao considerar todas as funcionalidades do *Google Street View*, é realmente possível praticar a *flânerie* por cidades desconhecidas por meio da ferramenta?

Projetada com a principal função de georeferenciamento, a qualidade e funcionalidade da ferramenta acabaram por desencadear novas formas de “passear” por uma cidade. O mundo mapeado, fotografado e publicado gratuitamente na *web* implica diretamente em atender/ satisfazer o desejo e curiosidade do homem contemporâneo. Aquele lugar que antes parecia tão distante, o *Street View* apresenta com linearidade e perspectiva, dando a impressão de uma cidade extremamente acessível num campo espacial.

No *Google Street View*, como dito anteriormente, as fotografias da cidade não são em tempo real. Elas, junto às orientações, são pragmáticas, guiam o usuário permitindo-o explorar sempre mais. A ferramenta sugere diversas formas de

caminhar pela cidade virtual, implicando em ações que não seriam tão simples na cidade contemporânea. Permite “saltar” ou “voar” de uma rua para outra, andar por qualquer sentido, além de possibilitar a exploração de diversos lugares em um tempo mínimo.

No *Street View*, a *flânerie* só consolida-se na interação, na ação e na utilização das funções oferecidas pela ferramenta, além de ser uma experiência de ubiquidade, em que é possível estar em diversos ambientes sem sair do lugar. Tais características implicam em uma experiência nova, que não envolve cheiro, polifonia ou deslocamento físico, mas envolve uma experiência sem muitos limites. Isso difere da prática baudelairiana e benjaminiana, em que para a *flânerie* a presença é fundamental. É preciso estar lá para parar no meio da cidade e contemplá-la durante horas, movendo-se, caminhando ou não, mas sem precisar de qualquer instrumento ou ferramenta para mediar a prática. Ambas têm suas particularidades. Na *flâneire* benjaminiana, o sujeito pode parar e apreciar a cidade. Na *flânerie* virtual, além de facilitar o deslocamento do sujeito no ambiente urbano, a interação, os movimentos inseridos nos recursos da ferramenta são fundamentais para a imersão. Tal característica implica em um paradoxo do mover-se sem sair do lugar.

### 3.4 *Google Street View:* inovações e implicações na sociedade contemporânea

Toda a inovação e interatividade fazem surgir também conflitos e desconfianças. O *Google Street View* como ferramenta inovadora e contemporânea desencadeou debates e críticas sobre questões relacionadas à vigilância e privacidade. Ou seja, emerge um conflito entre as características positivas de suas funcionalidades e questões relacionadas à ética, à autonomia, aos direitos civis. Ao longo dos quatro anos de sua implantação, a empresa coleciona processos e mais processos de pessoas que se sentiram invadidas ao verem sua imagem publicada na *Internet.*

Segundo Fernanda Bruno (2010b),

> [...] as imagens são vinculadas a mapas, permitindo ao usuário visualizar em detalhes e com nitidez trajetos, prédios, placas, pessoas transitando nas ruas etc. Para além do uso funcional de localização e orientação nas cidades, tais sistemas vêm suscitando discussões sobre violação de privacidade, uma vez que algumas dessas imagens apresentam uma nitidez que permitem identificar pessoas nas ruas, carros, janelas etc. (BRUNO, 2010b, p.13).

Reconhecidos como “flagras”, alguns casos geraram polêmicas em torno da funcionalidade da ferramenta. Pessoas flagradas em situações constrangedoras ou inusitadas passaram a colocar o *Google Street View* como alvo de crítica, implicando diretamente em questões sobre política de vigilância e privacidade. Como em um caso, por exemplo, em Belo Horizonte. O carro do *Google Street View* flagrou um homem passando mal em uma esquina da cidade. Tal situação virou motivo constrangedor para ele em seu trabalho: amigos fizeram piadas, além do chefe pedir que ele solicitasse a retirada da imagem na ferramenta, já que ele estava com o uniforme do trabalho (ver figura 25).



**Figura 25: Homem flagrado passando mal na Rua Tomé de Souza, Belo Horizonte – MG, Brasil. O rapaz colocou a empresa na justiça e luta por indenização.**
**Fonte: ESTADO, 2010**

Todos esses fatores implicam na questão de que essas imagens possuem significados, representações e, consequentemente, acabam gerando mais informações do que necessário, expondo a população no espaço urbano que elas frequentam, gerando tensões de controle e vigilância, reconfigurando a relação do sujeito com a espacialidade.

Não há números específicos ou pelo menos a empresa não informa esses dados. Mas o que se percebe é que há grande quantidade de pessoas insatisfeitas com a ferramenta *Street View* por conta da sua característica expositiva. O que se sabe é que uma boa parte concorda que a ferramenta expõe demais o sujeito e algumas residências, pois o sistema de *zoom* possibilita observar detalhes da frente de uma casa, lojas ou escritórios, implicando na exigência ao *Google* de retirar determinadas imagens da *web*.

Para Fernanda Bruno (2010b), tudo isso implica em um "desequilíbrio entre a instância de observação e os indivíduos observados", envolvendo questões de nível espacial, já que para o observador, a imagem é vista não no local onde foi capturada. Questão de nível temporal, já que é possível ver e rever quantas vezes for necessário, implicando em uma imagem "estocada". E um desequilíbrio social sobre a "relação de poder entre o observador e o observado", já que "negociar" com o observador, o sujeito que olha a imagem, torna o observado impotente à situação, pois sua imagem já foi "confiscada pela câmera". (BRUNO, 2010b, p.1).

O lançamento da ferramenta *Google Street View* gerou e continua gerando muitas polêmicas em jornais, redes sociais, *blogs* etc. Algumas matérias sobre os "flagras" registrados pela ferramenta foram publicadas na *Internet* e jornais virtuais, permitindo que o leitor dê a sua opinião sobre o assunto, deixando claro inúmeras divergências sobre as questões de privacidade.

> Acho engraçado alguns comentários. O povo falando de falta de privacidade. Eu hein, privacidade pruma (*sic*) pessoa vomitando no meio da rua?! Se um canal de tv estivesse gravando por ali no momento, e filmasse o pobre infeliz, ia ter alguém brigando por privacidade?! Não tem ninguém invadindo a casa de vocês, não tem ninguém tirando sua privacidade, são simplesmente fotos tiradas de vias públicas. Tem gente que gosta de fazer escândalo por pouca coisa, tá louco. (DANIEL, 2010).
>
> Mais uma ferramenta para auxiliar bandidos nos assaltos de casas, apartamentos e comércio. Vão ter os endereços e imagens das casas e comércios que querem assaltar. Vão (*sic*) poder planejar melhor por qual janela ou porta entrar. Parabéns Brasil por autorizar o *Google* a fazer isso. (KARLA, 2010).
>
> [...] vi gente falando que seremos monitorados, que é invasão de privacidade, inúmeros absurdos. O site não é online, o rosto das pessoas é borrado, TODAS as placas dos carros Tb (*sic*) estão borradas. O *Google* tomou todos os cuidados para que isso fosse um sucesso aqui no Brasil assim como é nos EUA e na Europa. Inútil??? Qm (*sic*) nunca precisou ir a um lugar sem conhecê-lo? Uma entrevista de emprego num lugar longe e onde vc (*sic*) nunca foi? Com essa ferramenta vc (*sic*) evita surpresas, pode olhar como é o lugar que vc (sic) esta (*sic*) indo, se tem estacionamentos perto pra deixar o carro, se tem ponto de ônibus (*sic*) perto, como é a faxada (*sic*) do lugar que vc (*sic*)está indo, fora a propagando (*sic*) já (*sic*) achei varias (*sic*) lojas interessantes, que não fazia ideia que existia. (RICHEULY, 2010).

Além de tudo isso, a ferramenta desencadeou também questionamento sobre o efeito da realidade que ela permitia e/ou induzia. É o caso de uma garota no Reino Unido que aparece jogada ao chão (ver figura 26). O que gerou muita polêmica a respeito da imagem foi a dúvida se a menina estava morta ou não. Depois de muitas especulações, foi anunciado que a menina estava apenas brincando com um amigo.




**Figura 26: Carro do *Google Street View* flagrou menina caída na calçada.**
**Fonte: G1, 2010b.**

Em Belo Horizonte, o carro registrou a imagem de um menino e mais dois rapazes na Rua União, localizada no Morro do Papagaio. Especula-se que o garoto estaria segurando uma arma no momento em que foi fotografado. O sistema de montagem e *zoom* só permite ver o garoto em uma distância que não é possível ter certeza se era ou não uma arma. Portanto, a imagem continua disponível na *web* e sem esclarecimentos (ver figura 27).



**Figura 27: Rua União, Morro do Papagaio. Belo Horizonte – MG, Brasil. Há especulações de que o garoto de blusa branca estaria segurando uma arma.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Com a ajuda de usuários da ferramenta, alguns “flagras” extremamente desapropriados foram descobertos e enviados ao serviço *Google*, pelo recurso “informar um problema”, disponível nas imagens exploradas pelo *Street View*. Por

exemplo, o caso de um corpo enrolado em um saco plástico e exposto em uma rua da cidade do Rio de Janeiro (ver figura 28). O registro foi enviado ao serviço *Google* e a empresa notificou que iria distorcer a imagem ou tirá-la da *web*, para evitar qualquer constrangimento para a cidade, bairros e até mesmo usuários. A imagem foi retirada do serviço para não comprometer a cidade. No entanto, permanece registrada em informativos soltos na *internet.*




**Figura 28: Corpo flagrado e coberto com plástico em uma Rua do Rio de Janeiro.**
**Fonte: G1, 2010a.**

Enquanto mapeava a Zona Norte da capital paulista, no bairro Jaraguá, o carro do *Street View* flagrou um homem caminhando na Rua Cláudio Santoro, em plena luz do dia, com uma pistola na mão (ver figura 29). Conforme a matéria do site Taringa,

> *[...] em nota oficial, o Google afirma que 'todas as imagens usadas no serviço são cenas urbanas, captadas em vias públicas'. Caso alguém sinta que as imagens exibidas sejam impróprias, há a possibilidade de solicitar a retirada das fotos pela ferramenta 'informar um problema', afirma o site[16].* (SAPO6996, 2010)

[16] Informação publicada no *site* Taringa. Endereço nas referências bibliográficas.



**Figura 29: Homem flagrado armado em Jaraguá, São Paulo, Brasil.**
**Fonte: TARINGA, 2010.**

Para amenizar as “falhas” e polêmicas, a *Google* além de borrar o rosto das pessoas e placas de carro, como foi citado anteriormente, disponibiliza o serviço de “informar um problema”, um *link* que fica localizado ao lado esquerdo e inferior da imagem vista pelo recurso *Street View*. Ao clicar no *link*, o usuário preenche um campo para detalhar o motivo pelo qual ele está informando determinada vista. Nesse campo, o usuário informa se seus motivos são por questões de privacidade, conteúdo impróprio ou outros (ver figura 30).

Google
Maps Brasil

**Informar uma Street view inadequada**

**Street View:** Rua São Jorge

**Por que você está informando esta vista da rua?**

- Preocupações com privacidade
  Isto refere-se a uma imagem de:
  - Um rosto
  - Minha casa
  - Meu carro / uma placa de carro
- Conteúdo impróprio
- Outro

**Descreva o problema:**

**Endereço de e-mail:**

**Visualização de imagens:** Ajustar a visualização da imagem para que o foco fique na parte da imagem a ser relatada

**Verificação de palavras:** Digite os caracteres que você vê na figura abaixo.

Os caracteres não diferenciam maiúsculas de minúsculas

Enviar

**Figura 30: Campo de preenchimento para notificar uma falha do *Google Street View*.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Assim, o lançamento da ferramenta passou a ser visto por muitas pessoas, ativistas de movimentos sociais e governos, como mecanismo de vigilância e exposição. Em alguns lugares, isso implicou na exigência de que o *Google Street View* não atuasse em determinados locais, como foi o caso da Grécia. O "Organismo de Proteção de Dados" do país exigiu que a empresa não registrasse o país para que não o tornasse tão expositivo, exigindo também que, caso a ferramenta atue no local, é necessário emitir todas as informações sobre as etapas e dados adquiridos. Entretanto, a empresa ainda espera resolver tais questionamentos com a autoridade de proteção de dados da Grécia.[17] Na Itália, a agência de defesa da privacidade local exigiu que os carros da *Google Street View* fossem claramente identificados, além de avisar todo o itinerário que seria registrado.[18]

A negação da atuação da *Google Street View* em determinado país ou cidade de alguma forma evita constrangimentos e processos sobre questões de privacidade, além de não tornar pública qualquer imagem que poderia ser vista como "ofensiva" para a cidade, - como no caso citado anteriormente nas figuras 27, 28 e 29 -, já que nas ruas, qualquer situação é posta ao acaso.

Em uma entrevista ao *site Intonses*, Félix Ximenes, diretor de comunicação da *Google* Brasil, ao ser perguntado sobre as exigências da Grécia quanto aos dados e registros, respondeu:

> É importante que o governo esteja atento à proteção da população. Historicamente, a informação sempre foi controlada. Os governos controlam um volume muito grande de dados sobre os indivíduos, quererem saber o que fazemos com a informação do cidadão do seu país. Estamos dispostos a esclarecer como é o nosso processo e mostrar que estamos protegendo a privacidade das pessoas. (XIMENES, 2009)[19].

As questões de privacidade são as principais causadoras dos processos à empresa. Ainda no *site Intonses,* o especialista em Direito e *Internet,* Marcel Leonardi, afirma:

> Não tem nada de ilegal em capturar imagens a partir da via pública, desde que o emprego delas não viole nada que é privado. Por isso, eles borram placas de carro e o rosto das pessoas. Há ressalvas, como o caso do Japão, em que o quintalzinho das casas, à beira da rua, é tido culturalmente como uma parte íntima da morada e, se publicado, pode ofender muito. O

[17] Informação publicada no *site Guardian*. Endereço eletrônico disponível nas referências bibliográficas.
[18] Informação publicada no *site* Terra. Endereço eletrônico disponível nas referências bibliográficas.
[19] Informação publicada no *site Intonses*. Endereço eletrônico disponível nas referências bibliográficas.

> Google mostrou boa vontade ao refazer as fotos lá com a câmera mais baixa. (...) Sempre existe possibilidade de dano a alguém. Deve haver um equilíbrio entre as novidades da tecnologia e o que chamamos de risco de desenvolvimento. Para que tenhamos progresso, a sociedade em geral tem de estar disposta a aceitar o risco, e quem investe deve estar disposto a indenizar quando problemas acontecem. (LEONARDI, 2009).

Tudo isso gerou um movimento de reação caracterizado pela realização de “intervenções” nas cidades onde carro do *Google Street View* fazia seu mapeamento. O que se percebe é que diante de uma empresa de grande porte como a *Google*, que coleciona processos e mais processos sobre políticas de privacidade, como o cidadão comum pode “intervir” naquilo que ele julga desapropriado para ele e para a sociedade?

Em alguns países, assim como no Brasil, algumas pessoas se apropriaram da própria ferramenta do *Google Street View* para declarar suas inquietudes e desconfortos e aproveitaram a atuação do carro do *Street View* para propagar gestos obscenos e um tanto explicativos, como vistos nas figuras abaixo.




**Figura 31: São Paulo - SP, Brasil.**
**Fonte: GALILEU, 2010.**




**Figura 32: Bairro Moema. São Paulo – SP, Brasil.**
**Fonte: GALILEU, 2010.**




**Figura 33: Avenida Juscelino Kubitschek, São Paulo – SP, Brasil.**
**Fonte: GALILEU, 2010.**

Após seu lançamento em 2007, a *Google Street View,* mesmo com os inumeráveis processos, só vem crescendo e aprimorando seus recursos. As questões governamentais, políticas de privacidade e as críticas em *blogs* e gestos obscenos não interferem muito na proposta da ferramenta.

Outro tipo de reação caracterizou-se pela apropriação lúdica, mas com o mesmo sentido de crítica. Nos cenários mapeados, pessoas se posicionavam para as câmeras, acenando, gente fantasiada e até publicando mensagens como exemplo, pedido de casamento, dentre outras. As figuras abaixo mostram algumas

dessas “intervenções”.




**Figura 34: Michael Weiss-Malik pediu a namorada em casamento com uma mensagem no momento em que o carro do *Google Street View* passava.**
**Fonte: MONTEIRO, 2010.**



**Figura 35: Homem flagrado no interior da Escócia com uma cabeça de cavalo.**
**Fonte: G1, 2010d.**




**Figura 36: Equipe da *Google*, na frente do escritório acena para a câmera, em Belo Horizonte – MG, Brasil.**
**Fonte: GALILEU, 2010.**



**Figura 37: Equipe *Google*. Avenida Bias Fortes, Belo Horizonte – MG, Brasil.**
**Fonte: IRADO, 2010.**

O movimento de críticas obrigou a empresa a adotar alguns procedimentos. Logo de início, as fotografias eram feitas, montadas e inseridas na ferramenta, disponibilizadas na *Internet,* o que rendeu seus primeiros problemas com questões jurídicas, devido ao uso de imagem de pessoas e invasão de privacidade.

No entanto, a empresa passou a "borrar" a face das pessoas, as placas de carros e algumas publicidades, para que não criasse qualquer possibilidade de questionamento quanto ao direito de uso de imagem. Mas as críticas a respeito da privacidade permanecem, já que algumas pessoas são fotografadas nos ambientes

públicos em situações constrangedoras, o que pode causar um impacto enorme na vida do sujeito e na sociedade, como foi visto e citado anteriormente na figura 25.

Isso implica em alguns questionamentos: se as pessoas tivessem sido avisadas sobre o dia e a hora em que o carro do *Google Street View* passaria, elas teriam se sentido menos invadidas? Isso prejudicaria a ação da ferramenta na cidade? Implicaria para a *Google* um trabalho menos perfeito? Para Leonardi,

> [...] em teoria, ninguém precisa de uma autorização para sair à rua fotografando, a diferença é que o *Google* publica isso na internet junto com uma consulta de mapas. Mas, se você foi avisado que a empresa estaria lá, é justo reclamar depois se sua imagem for capturada? Haverá críticos dizendo “tenho o direito de passar por onde quiser e não ser fotografado”. Tudo isso será analisado pelo juiz, caso a caso. Não defendo a empresa, mas acredito que boa parte das críticas não procede tanto porque esquecem que a ferramenta é de utilidade pública. (LEONARDI, 2009)[20].

O que se percebe é que o sujeito que intervém com gestos obscenos, como visto nas figuras 31, 32 e 33, é o sujeito que tem conhecimento da proposta da ferramenta, que sabe que tão logo sua imagem estará disponível na *web* para o mundo todo ver. Mas há também aquele sujeito que desconhece a ferramenta, pessoas mais velhas ou novas demais, pessoas que não têm acesso a *Internet* e, no entanto, acabam por não se importarem se sua imagem estará ou não lá. Talvez um aviso prévio diminuísse as reclamações sobre invasões de privacidade, ou repercutiria em um alvoroço maior, em um número maior de intervenções obscenas ou não, o que acabaria por descontextualizar a realidade da cidade.

Nas figuras 34, 36 e 37, percebe-se que os rostos de todas as pessoas presentes na imagem não foram borrados e todas as três imagens foram realizadas com funcionários da empresa *Google*, que sem dúvida tinham o consentimento da ação. O que só afirma que o aviso da ação da ferramenta só ocasionaria um grande número de intervenções, informações e propagandas feitas pelas pessoas, que utilizariam a ferramenta como mediadora.

Porém, não foram evidenciadas apenas as questões polêmicas da ferramenta. O *Google Street View* consolidou-se também como um mecanismo que não só facilita o posicionamento, como oferece possibilidades de monitoramento e vigilância na resolução de casos policiais. O *Google Street View* facilita a busca da polícia em assaltos a casas, tráfico e outros roubos. Por exemplo, o caso do departamento de polícia inglesa de Derbyshire. Os policiais foram comunicados que

---

[20] Informação publicada no *site intonses*. Endereço eletrônico disponível nas referências bibliográficas.

o *Google Street View* registrou a imagem de um homem suspeito, na frente de uma residência assaltada há um tempo. A polícia divulgou a imagem pela cidade e desde então utiliza a ferramenta para buscas e suspeitas de casos similares (ver figura 38).

Em Massachusetts, a polícia utilizou a ferramenta *Street View* para solucionar um caso de sequestro. Uma garota de nove anos de idade havia sido sequestrada pela avó e ao rastrear o celular da menina, os policiais descobriram que ela havia passado por um cruzamento em Virgínia. Eles pesquisaram as redondezas do local e identificaram um hotel onde supostamente a garota poderia estar. Então acionaram o departamento de polícia da Virgínia que confirmou que a garota estava lá com a avó.[21] A polícia de Nova Iorque usa a ferramenta para descobrir pontos para venda de drogas, nos lugares que anteriormente eram tidos como "suspeitos". Policiais pesquisam na ferramenta para tentar localizar traficantes e depois agir com a prisão deles.

Policiais pesquisam nas imagens que foram capturadas no dia e hora de algum furto registrado nas delegacias, para que possam detectar algumas pistas. Logo abaixo, na figura 38, o carro capturou a imagem do suspeito de roubar um *trailer.* A polícia acredita que a cena foi registrada minutos antes de ele cometer o crime.

Para David Lyon (2010, p. 116), "é possível que, de uma forma geral, cidadãos aceitem que a perda da privacidade seja o preço a ser pago pela segurança".




**Figura 38: Derbyshire. Homem foi flagrado pelo *Google Street View*, o que supostamente ocorreu minutos antes de ele cometer o crime.**
**Fonte: AGUIARI, 2010.**

[21] Informação publicada no *site* Gizmodo. Endereço eletrônico disponível nas referências bibliográficas.

Estamos diante de um problema complexo. "Emerge aqui o lugar de onde a privacidade e o anonimato podem ser violados, mas também protegidos" (LEMOS, 2010a, p.64). Essa ambiguidade é a marca da experiência contemporânea nas cibercidades.

O *Google Street View* inaugura e amplia a experiência das cartografias informatizadas e referências imagéticas com a possibilidade de facilitar a mobilidade, transitoriedade, localização e temporalidade. Essa ferramenta pode ser utilizada a partir de um computador ou um telefone celular conectado à rede, oferecendo ao usuário – *ciber-flâneur* -, referências visuais de localização e orientação, a partir de imagens panorâmicas e digitalizadas das cidades. Para Weissberg (2004),

> o desenvolvimento da comunicação móvel tornou o lugar, dos simuladores, de presença... ou de ausência que são as secretárias eletrônicas/os gravadores telefônicos, que já lutam contra a interrupção temporal do fluxo comunicacional. Numa época de constelações de satélites circundando o planeta, poder alcançar alguém em todo lugar e a qualquer momento aumenta, paradoxalmente, sob um outro ângulo, a ligação com o território. (WEISSBERG, 2004, p.120).

Trata-se de uma nova cartografia que simula, mas também transcende, um simples passeio virtual pela cidade. Isso faz emergir a possibilidade de uma nova experiência espaço-temporal que convida a um plano imagético. Instaura também novas soluções, sentidos atribuídos e propostas voláteis que possibilitam averiguar as experiências, experimentações e a relação do homem com as cibercidades.

> Vivemos hoje uma relação cada vez mais simbiótica entre o espaço da cidade e o novo espaço cibernético. Nesta analogia, podemos ver a navegação hipertextual pela *internet* como o exercício de um *ciber-flâneur* e seu passeio pelo mar de dados. Não mais apenas sobre espaços físicos, mas sobre malhas virtuais do ciberespaço. (LEMOS, 2001, p. 01).

Portanto, é possível conceber o *Google Street View* e suas funcionalidades como uma expressão das novas cartografias informatizadas e dinâmicos artefatos para direcionamento, posicionamento e interatividade a partir de banco de imagens que permitem imersão e revelam o espaço por meio de uma experiência de subjetivação.

É uma ferramenta de tecnologias digitais que reconfiguram as experiências com a cidade e produzem realidade aumentada, novas e outras espacializações. Expandem cada vez mais as relações de imersão, interação e ubiquidade com a

cidade, além de beneficiar o cotidiano do homem contemporâneo, agregando funções onde o tempo parece menor e o espaço mais acessível, multiplicando a circulação de informação e fortalecendo uma relação tipicamente ubíqua.

Para Weissberg (2004, p.121), *a* "ubiquidade não é sinônimo de mobilidade, mas designa, em sentido estrito, o compartilhamento simultâneo de vários lugares". Assim, o *Google Street View* e suas funções permitem explorar o mundo com o uso de imagens, coordenadas, informação, multiplicando o conhecimento, aguçando a curiosidade e tornando o mundo aparentemente mais acessível.

Com a disseminação e intensificação dos processos midiatizados, surge a necessidade de se repensar os modelos de representação cartográfica, a experiência da ubiquidade, os modos de conhecer, a experiência de deslocamento pela cidade. As ferramentas de georeferenciamento do *Google Street View* instauram práticas de localização e orientação transformadas pela experiência e relação do homem com a cidade, espaço e tempo.

Essa ferramenta inaugura a possibilidade de uma nova prática da *flânerie* que atualiza a prática surgida no período da modernidade. Ao partir de dispositivos e aplicativos virtuais que possibilitam explorar e passear pelo ciberespaço com maior liberdade, sem interrupções, criando novas espacialidades e emergindo no inventário de outra prática, pode-se afirmar que estamos diante de uma experiência de *flânerie* virtual.

O *Street View* insere a possibilidade de superação do distanciamento e sugere possibilidades intrínsecas, oferecendo outra experiência de visibilidade e novos modos de perceber e viver na cidade.  Trata-se de uma experiência subjetiva de mobilidade e ubiquidade, em que é possível se impor à cidade, a partir de uma lógica não urbanística, mas afetiva e subjetiva.

O que torna esta experiência diferente na relação homem/cidade são a interatividade e a imersão. Na modernidade, o *flâneur* benjaminiano é o sujeito que contempla a cidade a partir de uma relação simultaneamente de interesse e exterioridade. O *flâneur* observa sem se inserir na paisagem, se desloca fisicamente pela cidade, mas não se integra como sujeito ativo da cena que contempla e que busca humanizar por meio de sua admiração e atenção. Já o *ciber-flâneur,* segundo André Lemos (2001, p.2), "torna-se observador que olha sem julgar, que busca a imersão e não necessariamente a compreensão, que clica desesperadamente sendo levado a novos espaços digitais". Em ambos, existe a mesma experiência de estar e

não estar, entretanto, por motivos opostos. Enquanto o primeiro se desloca fisicamente pela paisagem urbana como um figurante de uma cena onde não se insere como sujeito ativo, o segundo se insere numa dinâmica urbana sem que esteja fisicamente presente. No primeiro, uma participação marcada pela ausência, pela contemplação. No segundo, uma ausência suplantada pela possibilidade de imersão e interação.

Desta forma, objetiva-se aqui destacar que essas diferenças criam outro sentido para as experiências contemporâneas. Elas se originam a partir das cibercidades e das ferramentas que as envolvem, alterando o sentido social da cidade e as formas cotidianas de vivenciá-las, o que possibilita e destaca outras e novas relevâncias para o homem, a cidade, a temporalidade e espacialidade. Assim, “se a flânerie parece desaparecer dos espaços urbanos (vivemos cada vez mais sem tempo para o devaneio da errância), a ciber-flânerie surge como uma prática no ciberespaço, resgatando de alguma forma o espírito do flâneur urbano” (LEMOS, 2001, p.2).

O uso da ferramenta *Google Street View* atualiza a possibilidade de uma experiência virtual, que emerge para uma experiência real com a cidade, aniquila a possibilidade de distanciamento a partir de imagens georeferenciadas, serviços ligados à informação e cartografias, que permitem explorar e resgatar a arte de “flanar” com apenas um clique no *mouse*.

Tais imagens emergem para um plano interativo que reordena o tempo e o espaço, que transforma e potencializa a relação do homem com a cidade, proporcionando novas territorializações. O que interessa aqui é saber como essa ferramenta é apropriada por sujeitos de grandes centros urbanos e de que maneira inauguram uma nova experiência cultural com e na cidade. E que tipo de interação e imersão no tempo e no espaço é oportunizado.

> [...] a apropriação entre a flânerie e a ciber-flânerie da navegação hipertextual nos permite em primeiro lugar considerar o ciberespaço como um espaço relacional e em segundo lugar evitar o que alguns, erroneamente, chamam de ‘irrealidade’ da experiência virtual. A ciber-flânerie pode assim ser compreendida como uma forma de ampliação metafórica do flanar urbano, reconhecendo, na virtualização, um aumento dos poderes da imaginação e intuição que complexifica a experiência do antigo flâneur. (LEMOS, 2001, p.10).

Portanto, é preciso delinear como a ferramenta *Google Street View* afeta direta ou indiretamente a relação homem/cidade e compreender como as alterações que as chamadas redes telemáticas criam na interligação dos espaços e reinventam a experiência espaço-temporal urbana.

Observa-se que, mesmo na experiência presencial, o homem contemporâneo tem consciência de que o espaço nunca é apreendido por completo. Diante disso, as novas cartografias possibilitadas pelas tecnologias digitais ampliaram a capacidade de uma prática mais volátil, capaz de ir sempre mais longe, a partir de uma interação mediada pela tecnologia, oportunizando ao homem habitar vários lugares simultaneamente. Para Fábio Duarte e Rodrigo Firmino (2010a, p.111),

> [...] o desafio, ao pensarmos o espaço pautado por visibilidades e tecnologias, é assumir que pensar e viver o espaço contemporâneo é lidar com um híbrido entre os universos físico e tecnológico como campo de reflexão – assumir que ambos são cada vez mais indissociáveis, infiltram-se um no outro, e constituem espacialidades múltiplas, mutáveis e ampliadas. (DUARTE, FIRMINO, 2010a, p.111).

Assim, verifica-se que a situação de deslocamento oferecida pelo *Google Street View* irrompe com o deslocamento comum e nos propõe uma prática autônoma e ilimitada com a distância, o tempo, as fronteiras, os percursos e inclusive os obstáculos. O que significa que o *Google Street View* permite explorar cidades de forma que é possível estar em vários locais sem sair do lugar. Isso nos remete a uma experiência de ubiquidade, de estar em todos os lugares ao mesmo tempo, como sujeito onipresente.

Portanto, no *Street View*, as formas de explorar os mapas e as cidades se dão a partir da linearidade das imagens. A interatividade do sujeito com a ferramenta é que produz o movimento. É preciso clicar nas imagens para explorar as ruas passo a passo como quem caminha no local. Esse paradoxo do móvel e ubíquo é que proporciona uma nova dimensão, uma experiência subjetiva, onde é possível mover-se sem sair do lugar. Tais possibilidades de integração do móvel e o estático configuram a singularidade da experiência de subjetivação que o *Google Street View* inaugura.

A *flânerie* virtual ou *ciber-flânerie* demanda sempre a mediação de um computador ou *smartphones*, celulares ligados à rede. Na exploração dos *links,* imagens e registros, o tempo é livre e o modo de navegação comporta interação e

imersão as mais diversas e particulares. Cada um pode estabelecer a relação de aproximação e deslocamento que quiser com a cidade, dentro das possibilidades da ferramenta, conforme as figuras abaixo.



**Figura 39: *Iphone* aplicando a ferramenta *Google Street View.***
**Fonte: HUGHES, 2008.**



**Figura 40: Usuário explorando o *Street View* via *Iphone.***
**Fonte: NOMOBILENOLIFE, 2008.**



**Figura 41: Usuário utilizando o *Google Maps* via *Ipad.***
**Fonte: KINGKABOOKA, 2010.**



**Figura 42: Usuário explorando o mapa com o recurso *Street View*.**
**Fonte: BESTMANOFMOVIES, 2010.**

Por isso, o *ciber-flâneur*, sujeito que pratica a *flânerie* virtual por meio da ferramenta citada anteriormente, é o sujeito que se apropria das cartografias contemporâneas. Assim consegue mapear destinos, orientar-se, localizar-se e saciar sua curiosidade, buscando conhecer outros lugares que possivelmente não irá conhecer de outra maneira senão pela experiência virtual ou voo virtual, “[...] motivados pela curiosidade, ineditismo, necessidade de informações e, talvez, pelo deleite de enxergar-se na Terra” (QUEIROZ, 2007, p.25). Essa prática é fugaz e de alguma forma anula os extremos urbanos, mas dissipa-se numa nova experiência de

inclusão na cidade e com a cidade.

Com ela, não se estabelece em primeiro plano uma relação comum com o lugar, pois passa do plano do imaginário para estabelecer-se no plano imagético. Entretanto, é sabido que hoje a tecnologia móvel propicia maior amplitude nos mecanismos e restringe o distanciamento de localidades e espaços geográficos, portanto, "[...] a ideia de mobilidade é central para conhecer as novas características das cidades contemporâneas." (LEÃO, 2004, p.21). Com isso, surgem novas formas de relação com o urbano, a partir de dispositivos que permitem imersão e geolocalização, a partir das ferramentas e cartografias informatizadas.

Giddens explica que essas “mudanças adquirem rapidez e abrangência extremas, atingindo várias esferas da vida social de forma nunca antes experimentada. Tais mudanças vão se reproduzindo de forma capilar por boa parte do globo, através de processos de interconexão.” (*apud* BARROS, 2005, p.42). Com isso, a cidade contemporânea tornou-se lugar de transição, de construção de significados, comunicação, produções simbólicas e circulação de sentidos. Cidade de grandes arquiteturas e inúmeros viadutos, de informação propagada, aceleração e tempo mediados pelo fluxo das coisas, máquinas e pessoas.

Na contemporaneidade, todas essas características tornaram-se centrais para a configuração da cidade. Ela se tornou o maior cenário de comunicação, informação, representação, projeção, exacerbação e movimento contínuo, dando espaço para as cibercidades, o *ciber-flâneur* e novas práticas. A pluralidade das tecnologias de informação e comunicação reconfigura e redefine o espaço urbano, não suprime e nem torna as práticas anteriores obsoletas, mas projeta outros paradigmas que distinguem a *flânerie* virtual. “Trata-se, nesse começo de século XXI, da consciência de viver em uma nova cidade, em um novo espaço urbano, espaços globais regidos pelo tempo real, imediato do mundo globalizado”. (LEMOS, 2004, p.20).

A *flânerie* virtual é uma experiência mediada, que admite sensações surgidas de um passeio e uma contemplação *pixelada*, que parte da visualização de imagens mediadas por um computador. Mas isso não antagoniza com a experiência do *flâneur* entendida anteriormente, resultante de sentidos e presença. É uma experiência que possibilita uma nova forma de apreciar e deslocar-se na cidade. A *flânerie* virtual propõe uma experiência do limiar, na qual o longe não existe. O tempo se expande e a distância se desfalece na fruição de imagens do que antes se

categorizavam como desconhecidas. É uma experiência de heterogeneidade volúvel, da curiosidade circundante e, consequentemente, dos sentidos, em que o tempo e o deslocamento espacial se dão por conquistados.

Neste sentido, pode-se definir a ferramenta *Google Street View* e a prática que possibilita a *flânerie* virtual*,* como uma função mediadora que conduz a uma proximidade e uma nova forma do “estar”. Essa ampliação da cidade se dá por meio de uma ferramenta de navegação e conhecimento, que desencadeia também outra forma de experiência contemporânea. Uma experiência de subjetivação fundamental para a relação do homem com a cidade. Uma nova forma de conhecer, transitar e movimentar-se dentro dela sem sair do lugar.

A proliferação da tecnologia alterou os sistemas cartográficos para sistemas cartográficos informatizados, unificando o espaço e o tempo e modificando as formas de “transitar” e perder-se pela cidade. "A cartografia, ciência e arte de elaborar mapas, cartas e planos, é uma das mais antigas manifestações de cultura". (LEÃO, 2002, p.15). Esses sistemas cartográficos sofreram mudanças desde sempre e hoje se personalizam conforme as necessidades tecnológicas e informativas que o homem contemporâneo busca.

Portanto, como citado anteriormente, o *Google Street View* é uma nova cartografia informatizada. A partir de uma exploração imagética da cidade permite novas percepções do espaço e tempo, novas práticas de deslocamento e experiências ao alcance de um clique no *mouse,* proporcionando outro tipo de transitar pelo mundo, prática nomeada anteriormente de *flânerie* virtual. Ela desencadeia uma experiência de subjetivação do homem com a cidade contemporânea, permitindo-nos fazer diversos usos da ferramenta e interpretando, de diferentes formas, sua funcionalidade para a relação do sujeito com a cidade.

# 4 NOVAS EXPERIÊNCIAS COM E NA CIDADE

## 4.1 Experiência presencial e experiência virtual

Na atualidade, são várias as formas de interação e imersão na cidade, especialmente em função da proliferação das tecnologias de comunicação na contemporaneidade. Os novos dispositivos atuam diretamente na relação homem com a cidade, o que acabou por originar certo mimetismo e uma nova experiência de imersão e interação, desencadeando diversas questões sobre valores sociais, espacialidade e temporalidade.

A ferramenta *Google Street View* é um desses recursos que proporciona ao usuário uma nova experiência que vai além das questões de georeferenciamento, mas, também, de conhecimento, desejo e curiosidade. Todas essas características estabelecem funções espaço-temporais que redefinem a relação do sujeito com a cidade. Como visto nos capítulos anteriores, há, portanto, diferentes e inúmeros atributos que a ferramenta *Google Street View* possibilita e, também, diferentes formas de se apropriar dela. Uma delas é o uso do recurso para a prática da *flânerie* virtual. A ferramenta apresenta a cidade mapeada e disponível na *web,* a partir de um plano espacial e imagético, que permite ao usuário além da interatividade a experiência da imersão por vários lugares, cidades e países.

O projeto *BH de cabo a rabo*[22], escolhido aqui como estudo de caso desta pesquisa, foi realizado em 2006 por Nísio Teixeira, André Salles e Fernando Pacheco. O objetivo principal foi o de realizar uma expedição a pé de Sul a Norte em Belo Horizonte, explorando os lugares e paisagens conhecidos e desconhecidos pelo grupo.  Dada a experiência anterior, foi proposto ao grupo a experiência de refazer a expedição por meio do uso da ferramenta *Google Street View* , permitindo assim um estudo comparativo da *flânerie* presencial e a *flânerie* virtual. Tal escolha se prende à experiência com a cidade, tempo, espaço, presença e realidade, que se revelam não somente em um percurso objetivado, mas também em uma experiência de *flânerie* virtual.

[22] No tópico 4.2, o projeto *BH de cabo a rabo* será descrito com mais detalhes.

As características foram revividas quando o projeto *BH de cabo a rabo* foi experienciado a partir da ferramenta *Google Street View*, permitindo um estudo empírico sobre as diferenças entre ambas as experiências, entre a *flânerie* presencial e a *flânerie* virtual explicada no capítulo anterior. No tópico 4.2, algumas informações verbais dos integrantes do grupo foram registradas durante a experiência virtual e entrevista, na casa de Nísio Teixeira, no dia 5 de dezembro de 2010.

### 4.2 BH de cabo a rabo

A expedição *BH de cabo a rabo* foi planejada informalmente num dos vários encontros que os quatro amigos, André, Fernando, Nísio e Fábio (que abandonou a expedição no meio do caminho) realizam sistematicamente. Assim, numa mesa de bar e no embalo de conversas despretensiosas, em fins de 2005, Nísio Teixeira, jornalista, professor e pesquisador da UFMG; Fernando Tôrres Pacheco, mestre e professor de Filosofia; André Salles, flautista, compositor, fotógrafo, escritor e professor decidiram colocar em prática a ideia de atravessar a cidade de Belo Horizonte de Sul a Norte. A realização, entretanto, teve que aguardar a passagem da estação das chuvas e a disponibilidade dos três integrantes. Nisso, foram cerca de seis meses de espera.

Na fase de planejamento, especialmente, para a construção do conceito do projeto, estabeleceram-se algumas regras relativamente rígidas, de forma a garantir o caráter de uma verdadeira expedição aleatória. A proposta era a de atravessar do marco inicial ao final em tantos dias quantos fossem necessários, sem fazer uso de qualquer veículo para locomoção. “Nem patinete podia pegar”, afirma André Salles. Outra seria a de não definir locais para pausas e pernoites, deixando que o acaso guiasse o local a ser escolhido e as circunstâncias delineassem o tempo de parar.

Assim, para classificar os locais a serem visitados, os integrantes da expedição consultaram a ferramenta *Google Earth,* na tentativa de descobrir o ponto mais ao Norte e o ponto mais ao Sul da cidade. Com isso, elaboraram um extenso roteiro, que partiu do princípio de que queriam sair de Sul a Norte sem especificar pontos a serem explorados, mas sabendo que de Sul a Norte, se encontrariam com locais historicamente interessantes.

> A gente partiu desse princípio de que o Sul de Belo Horizonte começa nessa limitação da zona Sul de Belo Horizonte; pegando a região metropolitana, Barreiro, extremo sul e aí situando lá no Parque do Rola Moça, no comecinho... E aí cada um foi dando as dicas de onde mais ou menos passar, por onde talvez teria uma maior riqueza de informações. (PACHECO, 2010).

No entanto, a possibilidade de explorar pontos com maior riqueza histórica é que foi ordenando e mapeando o trajeto. Por exemplo, iniciar na rua Márcia de Windsor, no Parque do Rola Moça, “o ponto mais Sul da parte urbanizada do município de Belo Horizonte” (André). Pensaram em passar pelo Cristo Redentor do Barreiro, que é uma estátua que poucos em Belo Horizonte saem de casa para visitar. “A Avenida do Minério também, que achamos importante” (Fernando). Depois pensaram que seria interessante passar pela fazenda do Bandeirante que fundou o Curral Del Rei; Avenida Antônio Carlos; UFMG e Jockey Club (Cidade Administrativa). Delimitar alguns lugares facilitou. “Só que a proposta da caminhada não era só isso, então a gente tinha que seguir em frente e se fosse possível, encontrar com esses lugares, seria bom!” (Nísio). Para chegar a alguns desses lugares específicos, era preciso passar por inúmeras ruas e diferentes bairros, o que no final acabou por originar um roteiro e repercutir em diversas anotações, curiosidades e registros.

Assim, o trajeto começou e terminou da seguinte forma. No primeiro dia, a expedição começou na Márcia de Windsor e seguiu para a Avenida Simões Filho, dando continuidade na Gabriela Leite Araújo/Flor de Pitangueira, Senador Levindo Coelho, Avenida Valdir Soeiro Emerich, Rua dos Atleticanos, Rua dos Cruzeirenses, Rua dos Americanos, Rua Dona Lalá, Avenida Ponta Grossa, Maria Letícia, Valdemiro Rocha, Rua Daniel José de Carvalho, Rua Pastor Samuel Machado, Rua Joel José Carvalho, Avenida Waldir Soeiro Emerich, Rua Úrsula Paulino, Rua Alexandre Siqueira, Avenida Frei Andreoni, Rua Orlando Pitanga, Rua Campo Florido, Cecília de Almeida, Estrada do Cercadinho, Rua Corcovado, Rua Gávea, Avenida Barão Homem de Melo, Rua Campos Elíseos, Rua Bernardino de Lima, Avenida Amazonas, Centro da cidade (Praça 7), Hotel na Amazonas com Caetés.

No segundo dia, saíram do hotel e pegaram a Ruas dos Caetés, seguindo pela Estação Lagoinha, Varginha, Avenida Antônio Carlos, Rua Rio Novo, Rua Diamantina, Rua Formiga, Rua Pitangui, Rua Itapetinga, Rua Aporé, Pinheiros, Casa de Tequinha, Estoril, Rua Alentejo, UFMG, Avenida Antônio Abraão Caran -

Mineirão/Mineirinho, Aveninda Otacílio Negrão de Lima, Avenida Antônio Carlos, Avenida Dom Pedro I - Lagoa do Nado, Rua João Samaha, Matagal, finalizando o segundo dia na Avenida Dom Pedro I - Motel.

No terceiro e último dia, saíram da Avenida Dom Pedro I, seguiram até a Rua Buritis, depois pegaram a Rua Padre Pedro Pinto, Avenida Vilarinho, Avenida Baleares, Avenida Nosso Senhor do Bonfim, finalizando a expedição na Rua Jockey Club Serra Verde (Cidade Administrativa).[23]

O mapa na figura 43 mostra o ponto onde iniciaram a expedição, na Rua Márcia de Windsor, com uma visão panorâmica de uma imagem registrada por satélite. Na figura 44, há também uma visão panorâmica de uma imagem registrada via satélite, de onde foi finalizada a expedição: Jockey Club Serra Verde/Cidade Administrativa.




**Figura 43: Rua Márcia de Windsor, Belo Horizonte – MG, Brasil, onde o grupo iniciou a expedição *BH de cabo a rabo*.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

[23] Trajeto feito durante a expedição *BH de cabo a rabo*. Cedido por Nísio Teixeira.




**Figura 44: Rua Jockey Club Serra Verde, Belo Horizonte – MG, Brasil, onde o grupo finalizou a expedição *BH de cabo a rabo*.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

O grupo conta que separou poucas roupas, o suficiente para que coubessem em suas mochilas. Levaram uma máquina fotográfica para fazer registro do que fosse possível, caneta e bloco de notas, e, apesar do componente lúdico estar presente desde o início, o objetivo da expedição era atravessar a cidade e realizar um reconhecimento entre a parte mais urbanizada (Sul) e a região Norte. As figuras abaixo mostram algumas imagens registradas durante a expedição *BH de cabo a rabo*.




**Figura 45: Belo Horizonte – MG, Brasil, 2006.**
**Fonte: SALLES, 2006.**



**Figura 46: Passarela Estação Lagoinha. Belo Horizonte – MG, Brasil, 2006.**
**Fonte: SALLES, 2006.**



**Figura 47: Vista de Belo Horizonte próximo ao clube Libanês, 2006.**
**Fonte: SALLES, 2006.**




**Figura 48: Imagem registrada ao final da expedição *BH de cabo a rabo*. Na foto, André, Nísio e Fernando. Jockey Club/Cidade Administrativa, Belo Horizonte – MG, Brasil, 2006.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

> A ideia era assim, a gente queria atravessar Belo Horizonte, aí a gente viu que era mais bacana de Norte a Sul, dos extremos assim, do que de Leste a Oeste. Aí a gente começou a ver que o Norte a gente conhecia melhor, e o Sul era uma região completamente desconhecida pra gente. (SALLES, 2010).

Dias antes de iniciar a expedição, o grupo buscou informações no arquivo público, pesquisaram em mapas antigos e livros os pontos importantes e de maior riqueza da cidade de Belo Horizonte, para que pudessem registrá-los em imagens e fatos durante a caminhada. Assim, cada um foi acrescentando e sugerindo bairros e locais com valor histórico, mas deixando que a proposta inicial fosse guiada principalmente pela casualidade.

> E aí, a gente também tinha essa história de tentar fazer umas perguntas, o André ia fotografando os caminhos e eu com o Fernando a gente ia mais ou menos meio que parando algumas pessoas, fazendo umas anotações, uma espécie de diário de bordo mesmo, do que a gente via, sentia e em alguns momentos a gente foi perguntar pra algumas pessoas. (TEIXEIRA, 2010).

No dia 22 de junho de 2006, curiosamente na estreia do Brasil na Copa do mundo contra o Japão, a expedição teve início. E com a mochila nas costas, máquina fotográfica pendurada no pescoço, bloco de notas e caneta nas mãos, Fernando, Nísio e André caminharam durante três dias pela cidade de Belo Horizonte, de Sul ao Norte, percurso que rendeu muitas fotografias, estórias, curiosidades e bastante esforço físico. A expedição configurou-se como uma experiência de caminhar pela cidade, uma espécie de atualização do *flâneur* benjaminiano e a prática da deriva de Debord.

> Pode-se derivar sozinho, mas tudo indica que a distribuição mais proveitosa será a que consiste em vários grupinhos de duas ou três pessoas com idêntico nível de consciência, cujas observações serão confrontadas e levarão a conclusões objetivas. (DEBORD, 2003, p.88).

A despeito de todo o planejamento realizado, o grupo foi a campo guiado apenas por um mapa adquirido em banca de revista e um roteiro rabiscado, com o intuito de conhecer e observar locais quase nunca explorados por eles. “A ideia era mesmo sair ao acaso” (TEIXEIRA, 2010). O acaso é aqui pensado como aquela ordem de fenômenos marcados pela impossibilidade de se localizar as suas determinações. É tudo aquilo que se dá exposto à sorte, ao azar, às coincidências, aos acidentes, às contingências, indeterminações, destino, e aleatoriedade. Aqui verifica-se a proximidade com a prática da *flânerie*, e também, com a experiência de deriva.

André fotografava paisagens e locais nunca vistos anteriormente pelo grupo. As abordagens às pessoas e personagens dos cenários encontrados ficavam por conta de Nísio e Fernando. Eles interrogavam os sujeitos colecionando relatos e depoimentos que até hoje lhes motivam boas conversas e gargalhadas. Tal proeza rendeu aos três um grande registro de imagens, informação e uma nova forma de olhar e caminhar pela cidade.

Assim, conseguiram arquivar um enorme e incontável registro de fotografias de Belo Horizonte, de personagens que contaram diferentes estórias, pessoas humildes posando para a máquina e imagens espontâneas. Além das curiosidades encontradas no meio do caminho ou numa esquina qualquer, e relatos do grupo, tudo isso se mantém guardado em anotações soltas e pastas salvas no computador de cada um dos integrantes, esperando uma boa oportunidade e disponibilidade, dos três, para juntar todo o material e transformar no planejado livro *BH de cabo a rabo*.

A expedição lhes rendeu diferentes sentimentos e outra forma de conhecer a cidade em que moram. “Ah, eu achei muito bom! Ter essa satisfação mesmo de você conhecer uma cidade num percurso diferente daquele que você conhece. Você se propor a fazer por conta própria...” (TEIXEIRA, 2010).

Tal experiência proporcionou comparações, um novo olhar sobre os trajetos corriqueiros e sobre àqueles que vivem em um ambiente urbano. Como o fato de

estar em um lugar totalmente desconhecido lhes rendeu menos temor do que estar no Centro da cidade, por exemplo. O que lhes fez perceber que o medo, os riscos são maiores quando se tem noção da existência deles.

> Porque quando você vai pro meio do mato andar, você pensa em riscos, um risco de cair num barranco e machucar, o risco de uma cobra, um escorpião, o risco de perder, já na cidade eu acho que tem outros riscos. Acho que um risco na cidade é esse, você chegar num bairro completamente longe, sem dinheiro, tudo bem a gente tinha dinheiro pra pegar um ônibus ou um taxi pra ir pra casa se acontecesse uma emergência, mas é um risco na cidade, você estar num bairro que você não conhece e aí? Onde é que você vai comer? Onde é que você vai dormir? [...] são riscos urbanos. (SALLES, 2010).

Além disso, conhecer o outro lado de Belo Horizonte, dificilmente explorado no cotidiano do grupo, fez com que eles percebessem outra realidade da cidade em que vivem. A experiência deixou nítida para eles a certeza de que às vezes a cidade cresce para lados opostos. Há lugares muito mais carentes do que se imagina ou ricos em outros aspectos e que a cidade revela diferentes modos de vida e particularidades.

> É que assim, pelo menos a gente aqui, que frequenta mais a região central da cidade, a zona sul, a gente costuma ver uma cidade muito arborizada, com algumas praças, apesar de Belo Horizonte ter poucas praças, mas tem algumas, as avenidas mais ou menos bem cuidadas, os prédios mais ou menos com uma característica arquitetônica bem cuidadinha, e aí quando a gente atravessa essa cidade é que a gente vê que essa parte que a gente vê todo dia, é 10% da cidade, a cidade na verdade tem uma outra cara que a gente não vê na verdade. Quando a gente consegue atravessar a cidade a pé, aí a gente vê essa cara da cidade, que é muito complicada. Falta praça, falta verde, falta árvore, falta uma arquitetura, falta acabamento nas casas, falta passeio. (SALLES, 2010).

E apesar de toda a preparação que tiveram, o grupo foi a campo sem um conhecimento detalhado das ruas, consolidando uma experiência de deslocamento aleatório. Apesar do mapa rascunhado, caminhavam sem medo de errar. Subiam, desciam, voltavam. “A gente queria conhecer a cidade” (TEIXEIRA, 2010). Não havia na expedição o erro, pois tudo era feito sob o sentido do acaso a oportunizar algum ganho, alguma experiência. Conheceram pessoas que, com muita simpatia e disponibilidade, contribuíram não só para os momentos lúdicos, mas especialmente para o registro da memória social da cidade. Um dos casos retirado do bloco de notas é o do “Ceará”, dono da “Borracharia Ceará”. Ao vê-los caminhando do outro lado da rua acenou chamando-os até ele e, com gentileza, lhes ofereceu uma broa

fofa e quentinha, com um café no bule passado naquele instante. Ele explicou que, “uma vez ele estava também de andarilho e aí um cara que ele não conhecia parou e deu guarita pra ele, e agora ele também faz isso”. (TEIXEIRA, 2010). (Ver figura 49).




**Figura 49: o ex-andarilho oferecendo café no bule.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

Experiências desse gênero os deixavam cada vez mais imersos, possibilitando um conhecimento mais afetivo da cidade. A cada rua e bairro novo que encontravam, a caminhada ia adquirindo força, viabilizando a consciência da pluralidade dos locais, sujeitos e relações.  Outro exemplo refere-se ao dia em que estavam caminhando no bairro Milionários, na região Norte da cidade. Eles se depararam com duas ruas que se cruzavam e que se referiam a dois grupos sociais opostos e rivais. Tratava-se da Rua dos Cruzeirenses e a Rua dos Atleticanos, referências aos torcedores de dois grandes times de futebol de Minas Gerais. De repente, o grupo se deparou com a situação mais improvável. Um torcedor vestido com a camisa do Atlético andando pela Rua dos Cruzeirenses e um cruzeirense, paramentado, andando pela Rua dos Atleticanos. Se não bastasse essa coincidência repleta de simbologia, o grupo conseguiu que ambos posassem para uma foto, bem na esquina das duas ruas. (Ver figura 50).



**Figura 50: Torcedor atleticano e torcedor cruzeirense.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

A expedição *BH de cabo a rabo* tinha um determinado objetivo: atravessar e explorar dois extremos. Fotografar e registrar fazia parte da experiência, mas não como uma regra principal, pois a primeira e maior regra era que os três fossem de Sul a Norte, como uma experiência idiossincrática com a cidade, marcada pela abertura e pelo acaso.

> A gente foi meio andando, assim; na verdade a gente ia perguntando pras pessoas nas ruas. Ia pra um lugar e perguntava como é que faz pra chegar lá? Aí eles diziam, pega essa rua aqui e tal... E foi bom assim, da gente ter essa dimensão de quão a cidade é. E você ter essa percepção, que acho que é uma coisa que até tá voltando agora por conta dessas obras da cidade, de como que essa cidade é detonada do ponto de vista arquitetônico, estético. (TEIXEIRA, 2010).

A disponibilidade para o novo e o acaso lhes rendeu também o prazer de conhecer lugares memoráveis como a antiga mercearia do Totó, que remonta o final do século XIX, quando Belo Horizonte ainda era o Arraial do Curral Del Rey. Naquele lugar da região de Venda Nova, as pessoas traziam produtos e mercadorias de outras cidades, para abastecer o comércio. Mesmo com o passar do tempo e com o crescimento da cidade, Totó manteve a mercearia com os velhos costumes, vendendo de tudo no local. (Ver figura 51).

> Ele tem de tudo que você possa imaginar. Mangueira de passar fio, corda de bacalhau, bacia de plástico, pandeiro, chuveiro, vela branca, vela vermelha, cerveja Nova Skin, Kaiser, Brahma, guaraná, arroz, feijão, acetona, DVD, tinta colorida, lápis etc. (SALLES, 2010).



**Figura 51: Mercearia do Totó, localizada na Rua Madureira com Aporé. Na foto, a dona da mercearia. Fonte: SALLES, 2006.**

Para os três integrantes, *BH de cabo a rabo* não rendeu somente uma experiência de conhecer Belo Horizonte, mas também uma experiência subjetiva de interação e imersão que dificilmente irão esquecer. “Ao mesmo tempo você encontra pessoas muito bacanas, histórias muito bacanas, que de outra forma a gente nunca teria essa chance de conhecer”. (TEIXEIRA, 2010).

Isso é comprovado pelo caso da “moça da loja de pimenta”, na subida da Avenida Edgar Torres, no bairro Milionários, região Norte. Ali, o grupo se deparou com uma loja de pimenta onde tudo era vermelho: a loja, o balcão, as paredes, o batom e inclusive a roupa da vendedora (ver figura 52). Tamanha surpresa desencadeou a curiosidade de conversar com ela. Nísio perguntou-lhe “se ela sabia por que a rua chamava Edgar Torres?” e com uma resposta sucinta e inesperada ela disse que sim. Ela afirmou que a rua tem aquele nome em homenagem ao avô do vizinho e, consequentemente, foi chamá-lo para explicar o motivo da homenagem. Logo o grupo estava diante do neto de Edgar Torres e com um acervo fotográfico enorme. O avô do rapaz teve uma grande fazenda naquele local que hoje é uma rua com o nome dele (ver figura 53 e 54).



**Figura 52: A vendedora de pimenta.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

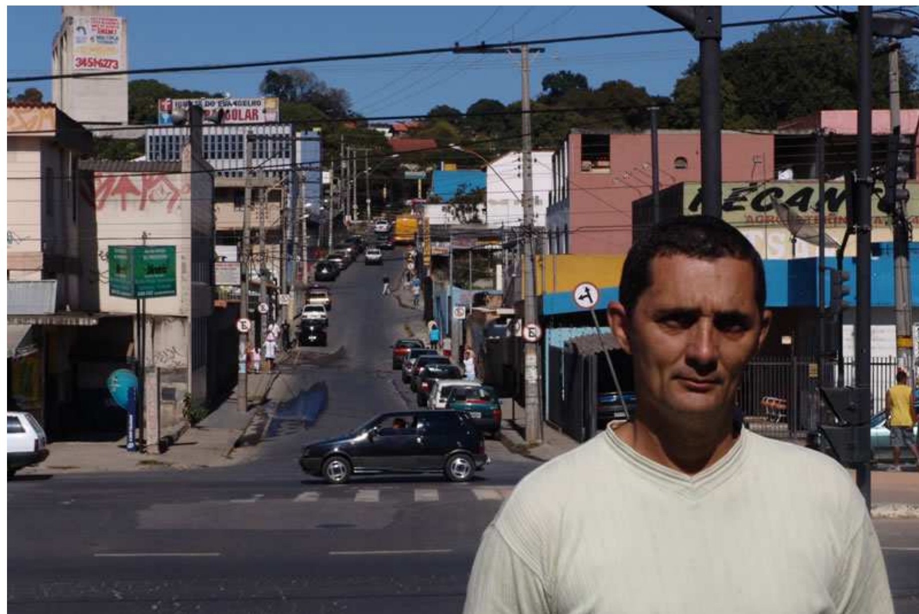


**Figura 53: Rua Edgar Torres. Na foto, neto do fazendeiro Edgar Torres.**
**Fonte: SALLES, 2006.**



**Figura 54: Fotografia da fazenda do Sr. Edgar Torres, cedida pelo neto dele.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

Uma das formas de perceber características da *flânerie* na expedição *BH de cabo a rabo* é a partir do objetivo central da expedição, de sair ao acaso, sem delimitar um roteiro específico. Apesar de terem determinado um ponto de partida e chegada, a apreciação do novo, a descoberta e contemplação de locais inusitados de alguma forma esteve presente na percepção de cada integrante do grupo.

Quando André não percebeu os perigos ao redor do Cristo Redentor do Barreiro[24], fica claro o nível de apreciação, de estar imerso à cidade, ao local, ao monumento, permitindo que a cidade mostrasse sua qualidade de imanência e diferenças. Flanar pela cidade é ponderar-se a ela, é estar sujeito a ela e desdobrar-se aos seus mistérios. Para Nísio, a experiência foi válida,

> O mental acho que cumpriu um pouco daquilo que a gente queria, da gente conhecer algumas “cidades invisíveis” como Calvino, dentro da cidade mesmo. Tem o Chico, nas vitrines né? Que ele fala: “te avisei que a cidade era um vão”. Então é legal porque a gente vai exatamente pegando esses vãos, e às vezes são vãos mesmo né?! Aqueles vãos debaixo do viaduto lá, que a gente viu a doninha que tava vendendo CDs, o outro vendendo num sei o quê... (TEIXEIRA, 2010).

Para o *flâneur* baudelairiano, é possível passar por um mesmo lugar diversas vezes e a cada vez descobrir diferentes paisagens, simbologias e sensações. Na expedição *BH de cabo a rabo*, mesmo que cada integrante tenha ficado com determinadas funções, cada um vivenciou os momentos, observou e memorizou a

[24] No Cristo Redentor do Barreiro, conforme Nísio descreveu, houve uma situação tensa em relação à segurança, que será mais bem detalhado no tópico 3.3.

cidade a sua maneira. “Cada um de nós, fez uma certa cartografia de pensamento da cidade também” (Pacheco, 2010). E como confirma André: “é bacana, porque até entre a gente tem visões diferentes”. (Salles, 2010).

São impressões desse gênero que descortinam a cidade ou revelam, sobretudo, a cidade escondida no meio de outros cenários, onde o espaço é mediado pela disposição ou cansaço, e o tempo é desvendado a cada passo e a cada nascer ou pôr do sol.

Assim, depois da *flânerie* presencial, a equipe do projeto *BH de cabo a rabo* aceitou revisitar os locais, a partir de uma experiência com o uso de aparatos eletrônicos, e estabelecer comparações sobre a prática da *flânerie* utilizando a ferramenta *Google Street View.*

### 4.3 ***Flânerie virtual*: *BH de cabo a rabo* pelo *Google Street View***

No dia 30 de setembro de 2010, a empresa *Google* inaugurou no Brasil a ferramenta *Street View* em três das mais importantes capitais do país e, consequentemente, que possuem maior acesso à *Internet*: Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte e em algumas cidades históricas de Minas Gerais. Como visto no capítulo anterior, a inauguração da ferramenta gerou além de informações inseridas nas cartografias digitais, muitas polêmicas e também alguns benefícios.

Para dar continuidade à pesquisa, convidamos Nísio, André e Fernando a utilizarem a ferramenta*.* Eles teriam, além do simples pragmatismo e da funcionalidade de mapas informatizados, a condição de revisitar os locais explorados na expedição *BH de cabo a rabo*. O objetivo era problematizar as questões de espacialidade, temporalidade, mediação, interação, imersão e cidade, oportunizadas a partir da experiência virtual e para atestar e atualizar o que haviam feito presencialmente, só que agora mediados pelo *Street View.*

A proposta foi realizada numa tarde de domingo, no dia 5 de dezembro de 2010. Sem a necessidade de muitos apetrechos, bastaram dois computadores, um ligado à *Internet* para acessar o *Google Street View* e outro para explorar o acervo de fotografias feitas por André Salles no período da expedição presencial. Feitas as explicações básicas, já que nenhum dos três tinha muita familiaridade com a ferramenta, logo os integrantes se mostraram imersos na espacialidade da cidade, mediados pelas lembranças e instigados pela curiosidade de identificarem as

mudanças ocorridas entre 2006 e 2009 (quando o registro fotográfico da *Google* foi realizado).

A expedição virtual manteve a mesma perspectiva despretensiosa e solta que marcou a expedição presencial. De comum acordo entre os três, André Salles sugeria algumas fotos da expedição presencial, enquanto Nísio manipulava a ferramenta *Street View* e Fernando confirmava as localizações. O processo inteiro aconteceu de maneira bastante espontânea, de forma que todos puderam participar integralmente. A dificuldade na manipulação da ferramenta, que ocorreu por um bom tempo, não impediu que os locais escolhidos fossem revisitados, as relações estabelecidas e a experiência de imersão possibilitada.

André sugeriu começar exatamente onde iniciaram a expedição presencial. Ao abrir a fotografia e explorar também o *Google Street View*, com muita empolgação eles começaram a reconhecer os locais. Atraídos pela interação da ferramenta, apontavam na tela dos dois computadores comparando as imagens, tentando utilizar o *Street View* de maneira que conseguisse ficar no mesmo ângulo que as fotografias registradas por eles em 2006.

Muitas mudanças eram nítidas, como quando eles, pelo *Google Street View,* chegaram até a passarela da Lagoinha e se depararam com a passarela totalmente diferente. Fernando comentou: "É, já mudou muito!" e Nísio complementa: "É. Não era essa passarela. E o detalhe é que tinha uns ambulantes que hoje estão em menor número".

A versão virtual da expedição fluiu para uma experiência de confronto e comparação entre o vivido presencialmente e o vivido virtualmente. O grupo comparava as imagens, mostrava as diferenças quase como um jogo dos 7 erros, apontando na tela do computador as mudanças que ocorreram no intervalo de três anos. Eles explicavam como era antes e como a cidade se mostra por meio do *Street View.* Assim, na *flânerie* virtual, no momento em que decidiam o local a visitar, digitavam no *Google Maps* o nome da rua ou avenida e clicando no *mouse*, atravessaram Belo Horizonte de Sul a Norte, mais uma vez, revivendo histórias e se entusiasmando com as mudanças.

E logo avistavam uma casa que mudou de cor, a biblioteca que foi derrubada, as árvores da praça que cresceram, o bar que mudou de patrocinador ou a borracharia que já não está mais no mesmo local. O que difere da expedição presencial é que eles podiam pausar para fazer outra coisa. Na expedição virtual,

delimitar os locais que iriam explorar no *Street View* também era permitido, diferente da expedição presencial, que o intuito era sair ao acaso. Os integrantes também paravam o "passeio" para tomar uma água, fumar um cigarro, ver notícias do jogo que estava passando e de repente voltar para o mesmo lugar onde pausaram. A imagem estava ali, intacta, da mesma forma que deixaram anteriormente.

Na expedição presencial, a paisagem local se definiu pelo momento, pelo presente, onde tudo se transforma. O tempo pode mudar, os carros em velocidade provocam sons, os transeuntes passando, os cheiros. Já na expedição virtual, as imagens fotografadas em 2009 estão na *web* hoje e amanhã estarão lá do mesmo jeito. E daqui a um mês, ao abrir o *Street View,* é possível ver a mesma imagem. "Em termos de informação visual, quase tudo que a gente passou tá no Street View, então assim, a informação visual você recebe, mas você não tá dentro dela" (SALLES, 2010).

Mas o que se percebe é que, depois de três anos, revisitar os locais a partir de fotografias lineares, possibilitou um grande processo não só de interação, mas também de imersão, que se destacou em algumas ocasiões, como no caso do vendedor de abacaxi da Avenida Waldir Soeiro Emrich. André reconheceu o local onde um vendedor ambulante estava quando fizeram a expedição presencial. Ao reconhecer o local, ele foi logo procurando pelo vendedor de abacaxi no *Street View*. Como demonstra o diálogo abaixo:

> André: (...) Aí já é a Waldir Soeiro Emrich.
> Nísio: É!
> André: Então vai andando pra frente aí, vamos ver se tem o abacaxi.
> (...)
> Nísio: Seria aqui, será?
> André: Uai, e o abacaxi?
> Nísio: Ah, era ambulante né? Esses caras não vão ficar lá todo dia vendendo abacaxi.

Algumas dessas diferenças entre a expedição presencial e a expedição virtual foram se destacando conforme exploravam Belo Horizonte pela ferramenta*,* clicando no *mouse*, observando as imagens, a cidade e os detalhes. E por mais que as fotografias da expedição mostrassem um determinado local, logo André percebeu que ambas as fotografias têm uma diferença de ângulo, que segundo ele: "é o seguinte, a câmera do Street View fica uns dois metros de altura [...] ela é em cima do carro, mas ela é num pedestal em cima do carro". (Salles, 2010). Assim, ficou

claro que mesmo que girassem a imagem para um lado e para outro, algumas não teriam a direção e o ângulo exato dos registros feitos por eles na experiência presencial. O que o olhar capta a máquina não é capaz de reproduzir, mesmo que a luz seja a mesma, o ambiente o mesmo. O *Google Street View* tem algumas limitações de distanciamento e qualidade da imagem, dentre outras.

Nas figuras abaixo, é possível perceber as diferenças das imagens. Na figura 56, mesmo com o recurso de *zoom* que o *Google Street View* oferece, a imagem contextualiza seus diferenciais: diferentes ângulos, diferentes climas e resoluções.




**Figura 55: Início da expedição *BH de cabo a rabo*. Rua Márcia de Windsor, Rola moça, Belo Horizonte – MG, Brasil. Na foto, Fábio, Nísio e Fernando. Fonte: SALLES, 2006.**




**Figura 56: Figura 56: Rua Márcia Windsor no recurso *Google Street View.* Fonte: MAPS, 2010.**

A dificuldade na manipulação da ferramenta, a princípio, tornou a experiência virtual bastante lenta. A necessidade de clicar nas setas para emergir em outro lugar dificultava no reconhecimento de alguns locais. Além disso, o mapa virtual traz a dimensão dos lugares, o que consequentemente deu uma noção maior e visual da espacialidade e do tempo. Na experiência presencial eles eram mediados pela distância e esforço físico. *"*Engraçado, eu nem lembrava que a gente andou tanto na Márcia de Windsor" (Salles, 2010). Assim como afirmou Nísio logo em seguida.

> É muito engraçado, porque você não tá acostumado né?! Uma das ideias do projeto era exatamente conhecer a cidade que a gente mora, porque a gente conhece talvez, umas quinze ruas que a gente anda frequentemente, e aí, é quase como se a gente tivesse mesmo andando a êxodo (TEIXEIRA, 2010).

Caminhar pela cidade envolve diversos aspectos que na experiência virtual são dispensáveis, como o calor do sol, o cheiro das flores da Praça da Avenida Senador Levindo Coelho, o sabor do abacaxi do vendedor ambulante etc. Já na expedição virtual, poder "saltar" ou "voar" de um lugar a outro em questões de segundos é algo que seria impossível na expedição presencial, além de poder rever/revisitar ou conhecer ambientes sem sair de casa.

Assim, o uso da ferramenta desencadeou diferentes percepções e sensações, mas o que se percebe é que manter o *pegman* na posição certa, guiá-lo e arrastá-lo para qualquer outro lugar é praticamente a mesma relação que acontece do homem *versus* jogos de videogame ou jogos eletrônicos. O jogo sugere uma interação lúdica, mas, antes de tudo, quase sempre é preciso explorar o tutorial, ter uma noção de como utilizar o controle, do que possivelmente acontece ou acontecerá na tela, qual e como chegar ao objetivo do jogo. Para Lima (2010, p.12), "os jogos são partes importantes da cultura de todos os povos do mundo, existindo como um dispositivo estratégico de afirmação e recriação dos valores e normas culturais". No entanto, as cartografias digitais e informatizadas não se diferem muito dos jogos eletrônicos e, de alguma forma, proporcionam um diferencial na cultura contemporânea.

Durante a *flânerie* virtual, essa interação quase lúdica pôde ser percebida não somente na manipulação do *Google Street View* enquanto procuravam determinadas ruas ou bairros, mas também nas conversas que tinham durante a pesquisa. O diálogo abaixo reproduzido exemplifica bem essa questão:

> Nísio: virou outra...
> Fernando: ué, engraçado... Então será que não é pelo outro lado mesmo não? E a gente tá seguindo o lado errado?
> André: é, pode ser pro outro lado.
> Nísio: é, nós estamos voltando pra serra...
> Fernando: ah, é pra frente... Pega o bonequinho e põe lá na frente que é mais fácil...
> Nísio: é aqui que eu caio?
> André: é essa aqui, ó!
> Fernando: isso!
> (...)
> André: quando aparecer essa bolinha verde você solta...
> Fernando: aí.
> André: isso! É quase um joguinho.

Apesar da cidade representada no *Google Street View* ser a mesma cidade, só que em um plano imagético e espacial distinto, algumas situações deixam clara a imersão que a ferramenta possibilita, mas em um plano totalmente diferente da imersão vivida no contato presencial. Um exemplo dessa questão se deu quando os integrantes pesquisavam a Rua Flor de Pitangueira, que fica próxima de outras ruas com nomes de flores. Logo André comenta*:* “Ah, passamos por uma flor dessas”. E Nísio totalmente imerso à cartografia e interatividade das imagens do *Street View* pergunta: “Flor?” André responde: “É”. Só então Nísio percebe do que se tratava: “Ah tá, é da rua que você está falando...”

Essa situação cheia de significados mostra os extremos da experiência virtual com a experiência presencial e, principalmente, diferentes formas de estar imersos a uma experiência espaço-temporal. Revisitar os locais da expedição *BH de cabo a rabo,* a partir da ferramenta *Google Street View*, inaugura uma nova forma de utilizar a ferramenta, assim como caminhar por locais nunca vistos proporciona um novo olhar para passante ou *flâneur*. Ambas as experiências possuem uma característica de polaridade, em que uma complementa a outra. No entanto, “reconhecer” os locais pelo *Street View* não seria possível sem a experiência presencial.

### 4.4 Cidade: interação, imersão e experiência de subjetivação a partir de uma realidade presencial e uma realidade virtual

Três dias de caminhada, três dias arrancados de uma realidade trivial para emergirem nas entranhas de uma cidade praticamente desconhecida. Caminhar de Sul a Norte em Belo Horizonte a pé sem dúvida renderia muitos registros, estórias e

curiosidades. Mas, na contemporaneidade, no espaço onde o fluxo segue apressado ou lento conforme o tempo das máquinas e multidão aglomerada, ainda assim é possível contemplar a cidade?

Quando Nísio, André e Fernando saíram de casa no dia 22 de junho de 2006, eles deixaram de lado a imagem idealizada da cidade, aquela onde se evidenciam a violência, os perigos e desconfortos. Ambas as imagens foram secundarizadas e, em seu lugar, a experiência de conhecê-la no prazer e na aventura de flanarem pelo espaço urbano.

> Todos os lugares que a gente teve uma apreensão maior foram lugares que a gente não conhecia de jeito nenhum. E isso acaba criando uma apreensão maior, você não conhece nada... Muito provavelmente a gente corresse mais risco no centro do que nesses lugares, mas como eram lugares que a gente não conhecia, nunca tinha ido, talvez tenha criado isso. (SALLES, 2010).

O que se percebe é que, em locais desconhecidos, surge também um desconhecimento dos riscos e das possibilidades que aquele lugar oferece. É como ser turista em sua própria cidade. Tudo se transforma, pela experiência da *flânerie,* em atrativo e a possibilidade de apreciar a cidade torna-se uma possibilidade de reconhecê-la. Isso envolve também a percepção que cada um possui, a disponibilidade de cada um se envolver com a cidade da sua forma, de enxergar do seu jeito e memorizar da sua maneira a cidade que preferir. O diálogo abaixo revela como a Praça do Cristo Redentor, localizado no bairro Barreiro, região Norte da cidade, levou que cada um se apropriasse de forma diferente do local.

> Nísio: (...) eu achei mais barra pesada no Cristo Redentor lá do Barreiro... eu achei a hora mais pesada.
> Fernando: eu não senti tanto assim...
> André: engraçado, eu acho que eu tava viajando naquele Cristo lá que eu não achei barra pesada.
> Nísio: começou a subir umas pessoas...
> André: sabe qual o lugar que eu achei mais barra pesada? Lá no Serra Verde.
> Fernando: é, ali sim! Passando no meio daqueles condomínios ali...
> Nísio: é, eu nem quis tirar foto.
> (...)
> Fernando: (...) antes da gente subir, a gente perguntou lá embaixo qual que era o caminho pro Serra Verde. Aí alguém falou: “ó rapaz, cê *(sic)* num vai praqueles *(sic)* lado ali não”.

Pensar a cidade na perspectiva da *flânerie* virtual é perceber que ela é feita

de acontecimentos e mudanças constantes. E vai adquirindo forma conforme o movimento ou até mesmo a estagnação das máquinas, dos transeuntes e do tempo. Acabam engendrando o espaço não só geográfico, mas o espaço subjetivo dessa cidade. O movimento ou estagnação da cidade é que desencadeia no *flâneur* o desejo simbólico e sensitivo de estar imerso no prazer inédito do ambiente urbano, no mistério do desconhecido e na fugacidade da beleza dessa cidade que se esvai num piscar de olhos e que, como formas caleidoscópicas, transformam novos cenários.

Com a prática da *flânerie* presencial, é possível se perguntar: que cheiro e cor a cidade tem? Que som a cidade faz? Responder a tais perguntas é explicar a relação do sujeito e a cidade na sua totalidade. E se para cada sujeito a percepção das coisas e do mundo se dá de forma individual, assim há inúmeras cidades em uma. Há uma vastidão de cores, ruídos e cenários. Explorar a cidade é como fazer uso de um receptáculo individual, como afirma André Salles.

> A gente resolveu fazer esse caminho do ponto mais Sul ao ponto mais Norte, mas eu acho que se trinta pessoas resolvessem fazer esse caminho, cinquenta, cem pessoas, quantas pessoas fossem fazer esse caminho, o caminho seria diferente, porque passariam por ruas diferentes, encontrariam situações diferentes. (SALLES, 2010).

Na expedição *BH de cabo a rabo*, cada um do grupo memorizou da sua forma os cenários, os cheiros e sons vividos durante três dias. Para Fernando, isso se explica da seguinte forma. “São outras ideias e movimentos, quando você tá com o olho ali na lente, você tem uma visão daquilo ali, e a gente tava em outra percepção, então, acabou criando das partes um todo. Que de nós três, foi um resultado feliz.” (Pacheco, 2010).

Com isso, o que se percebe é que quando migramos para a *flânerie* virtual, a cidade se reconfigura. Mantém seu significado objetivo, espaço-temporal, referencial, mas adquire outros sentidos, dados pela possibilidade de um estar mediado pelo dispositivo técnico. Tal experiência incide diretamente na experiência, a começar pela suspensão dos riscos e interrupções corriqueiras que ocorrem na cidade. O deslocar-se pelo espaço dispensa a relação física de se chegar a um determinado lugar.

Outra especificidade diz respeito à temporalidade, enquanto na interação presencial o presente é o configurador central da experiência. É ele que convoca o

passado e o atualiza na relação direta com o sujeito. A interação com imagens da cidade registrada pela ferramenta *Street View*, constitui outro tempo, que simula a atualidade, mas que na verdade é um tempo passado. Se na experiência presencial o sujeito se apropria da cidade na relação direta e a atualiza a partir deste corpo a corpo do presente, na relação mediada pelo dispositivo midiático a experiência temporal é simulada como no presente, apesar de terem sido produzidas no passado. Aqui a atualização parece se dar pela referência à outra cidade, aquela vivida[25].

Mas na experiência presencial, a sensação de insegurança os fez, em alguns momentos, apressar os passos impedindo-os de tirar fotos. O que de alguma forma provoca outra relação com a experiência, senão outro tipo de experiência. Na cidade, apesar desse fator estar presente, não é em todo lugar que isso se manifesta. E quando ocorre, é capaz de modificar roteiro, ritmo e perspectivas.

Nas figuras 57 e 58, veem-se as imagens do Cristo Redentor do Barreiro, cada uma a seu modo.



**Figura 57: Cristo Redentor do Barreiro. Imagem registrada em 2006.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

[25] Cabe aqui deixar claro a necessidade de outra pesquisa, cujo *corpus* empírico seja o estudo de pessoas que navegam por cidades desconhecida, para então saber qual seriam suas diferenças .




**Figura 58: Cristo Redentor do Barreiro. Imagem registrada pelo *Google Street View* em 2009.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Ambas possuem mediações distintas, exibem a mesma figura, no mesmo local, mas destacam diferentes características que revelam o diferencial entre elas. Em uma (ver figura 57), o sujeito é o fotógrafo, que registra a imagem com uma máquina, mas de modo manual. A outra (ver figura 58) é pela ferramenta *Google Street View* com um sistema automático de registro conforme o carro caminha pelo local.

Na fotografia de André, é possível perceber maior proximidade. O ângulo e o homem sentado aos pés do Cristo manifestam a dimensão da estátua. Já a imagem registrada pelo *Google Street View* sugere, mesmo com o recurso *zoom*, um plano padronizado, certo distanciamento. Só pode ser visualizada de um determinado ângulo cedido pela própria ferramenta, o que acaba por não permitir uma imagem que revele a sua totalidade. O *zoom* modifica a resolução da imagem. Todavia, revisitar o Cristo Redentor do Barreiro pelo *Street View* permitiu que eles pudessem também caminhar virtualmente pelo local sem qualquer temor, possibilitando observar o ambiente sem pressa a partir dos recursos oferecidos pela ferramenta. A interação presente no *Street View* é que favorece uma experiência personalizada e significante de *flânerie* virtual e a relação que envolve tudo isso é que torna válida essa experiência de subjetivação na contemporaneidade.

Para André Salles,

> [...] o tempo no mundo virtual é diferente. Você tá ali andando numa rua, você não pode de repente virar e falar: “ah essa rua não tem nada de interessante... saltei, vou pra outro lugar”. Né? Você tem que viver aquele

> momento ali, você tem que passar por aquelas coisas, que às vezes até te faz descobrir uma coisa interessante. Às vezes você tá andando numa rua que você não acha interessante, mas por causa dessa impossibilidade física de você voar de um outro espaço, você tem que atravessar aquela rua e as vezes você acha uma coisa interessante. (SALLES, 2010).

Isso acaba destacando que não só o sujeito vê a cidade de um modo, como também o *Google Street View* a revela da sua maneira. Tanto a experiência presencial como a experiência virtual proporcionariam diferentes olhares e diferentes formas de interação. Assim, o que se percebe é que o sujeito que pratica a *flânerie* virtual tem uma relação de caráter subjetivo com a cidade virtual ou cibercidade, pois a ferramenta produz uma nova espécie de dimensão do tempo e espaço.

No entanto, a experiência é outra, a relação é outra. A *flânerie* virtual jamais vai atingir em sua totalidade a experiência de *flânerie* presencial muito bem descrita por Walter Benjamin e Baudelaire. Mas desencadeia outra relação do sujeito com a cidade, do sujeito com a ferramenta, provocando sentimentos similares ou extremamente novos para o homem contemporâneo, originando novas práticas de experienciar a cidade.

A *flânerie* virtual, a partir do *Google Street View*, é uma prática nova, sob cartografias digitais e informatizadas diferentes das cartografias tradicionais. A interatividade e imersão que essas cartografias proporcionam é que envolve um grau de subjetividade que difere da *flânerie* presencial. Do ponto de vista subjetivo, por meio dessas cartografias, é possível ir a qualquer lugar sem precisar mover-se e seus recursos pragmáticos permitem ir sempre mais além.

Esse grau de mobilidade e ubiquidade presente na ferramenta é que oportuniza ao sujeito sair do ser que tem identidade fixa para o ser móvel no sentido da sua identidade cambiante. Estar em vários lugares sem sair de lugar. Essa relação aparentemente paradoxal está presente em ambas experiências. Na *flânerie* presencial, o sujeito vagueia pela cidade se deleitando de paisagens e cenários urbanos, mas ele é também o sujeito que para em um café de esquina e contempla a cidade sem tempo determinado.

Na *flânerie* virtual, o *ciber-flâneur* dificilmente para em uma imagem para apreciar os cenários. O movimento dos recursos da ferramenta é necessário para desencadear uma reação de conhecer ou reconhecer o local, para então partir para a apreciação da paisagem via imagem. Tudo isso mediado pelo computador, sem a necessidade de sair do local. Cada experiência tem sua particularidade subjetiva de

emergir o sujeito à singularidade da cidade e cibercidades, oportunizando diferentes e subjetivas formas de estar nelas.

Na *flânerie* virtual, as comparações a respeito das mudanças que ocorreram em um período de três anos estiveram presentes do começo ao fim da experiência. Como no caso da Praça na Av. Levindo Coelho, onde os três queriam explorar a ferramenta, de modo que deixasse no mesmo ângulo que a imagem que queriam comparar, conforme a figura 59.



**Figura 59: Praça da Av. Senador Levindo Coelho.**
**Fonte: SALLES, 2006.**

A figura 60 mostra que o *Google Street View* registrou a mesma praça. Na *flânerie* virtual, ao explorarem as extremidades do local virtualmente, os integrantes perceberam diversas mudanças no local, que lhes remeteu a diferentes sensações de curiosidade, entusiasmos e surpresa, o que revela o caráter subjetivo da relação sujeito/ cidade a partir de uma experiência virtual.

A possibilidade de revisitar o local sem precisar locomover-se, desencadeia uma sensação de liberdade, de conquista e satisfação do espaço, reconfigurando a relação do sujeito com a cidade, e desencadeando uma experiência que transcorre da subjetivação presente nessa relação.




**Figura 60 Praça da Av. Senador Levindo Coelho. Imagem registrada pelo *Google Street View* em 2009.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Na conversa abaixo, é possível perceber diferentes reações de revisitar o local via *Street View.*

> Fernando: a praça parece tá até mais bonita, tem mais árvores e tudo...
> Nísio: é, os muros tão diferentes, tem mais árvores, tá mais bem cuidada.
> Fernando: dá uma geral na praça.
> Nísio: ó, tá bem mais bem cuidada!
> Fernando: vira um pouquinho pra cá pra ver a meiuca (*sic*) dela... Ah, tá bem mais legal!
> Fernando: ó lá, antes tinha aquelas coisas de ferro ali que o pessoal ficava fazendo exercício... tá toda arborizada agora, com uns jardins, tá bonito!
> André: deixa eu ver, roda aí!
> Nísio:, não, tá aqui os ferros ó!
> Fernando: ah tá... Mas num era bem cuidado assim, não!
> Nísio: é exatamente aqui ó. Quando o *Google* passou, tinha acabado de ser feito.
> André: só eu tirei essa foto aqui onde tá esse cara de laranja virando pra cá, tá vendo? Onde tem os muros no fundo...
> Nísio: então aí o quê que eu faço?
> André: aí talvez não tenha jeito. Porque se o carro do *Google* passou aqui, não vai ter uma foto do lado de lá
> Nísio: a gente pode dar um 380 graus e ter a visão do carro...
> André: é... Vai ter a visão desse muro. Afasta aí, olhando pra esse muro... Ah, não tem! Anda um pra frente.
> Luana: joga ele de novo bem aqui.
> André: engraçado, né... o fundo é referência...
> Fernando: humrum...

As imagens e as conversas destacam as mudanças, mas principalmente a diferença dessas duas experiências. Na experiência virtual, o tempo é percebido a partir das transformações do local, nas mudanças que ocorreram no período de uma imagem para a outra, e o espaço é compreendido pelos limites e recursos da ferramenta e da imagem. Como nas imagens abaixo (ver figura 61 e 62) os ângulos

são diferentes, as proximidades outras, mas as imagens revelam suas mudanças. Na experiência presencial, o que move essa relação é a presença e a relação afetiva com o local, além da simbologia presente nas cidades e que envolve os cinco sentidos humanos: visão, audição, olfato, paladar e tato. É como confirma Nísio ao referir-se à *flânerie* virtual: "você não tomou o café com broa do cara".

Na *flânerie* presencial, a presença é fundamental para os outros sentidos, é o que torna memorável no passeio. É o transpirar recorrente do sol presente naquele momento. É o tremor do frio vindo do bairro mais alto. É o sabor doce do abacaxi do vendedor ambulante. É o som do fluxo dos carros. É o grito de oferta dos vendedores ambulantes debaixo da passarela da Lagoinha. É a sede, o cansaço físico etc. Na experiência virtual, a presença é expandida pelos aparatos tecnológicos e a comunicação é voltada para a interação e imersão do sujeito com as máquinas.



**Figura 61 Rua Márcia de Windsor, Belo Horizonte – MG, Brasil, 2006.**
**Fonte: SALLES, 2006.**




**Figura 62 Rua Márcia de Windsor. Imagem registrada pelo *Google Street View*, 2009. Fonte: MAPS, 2010.**

Assim, há várias formas para se pensar o que há de comum e singular em cada uma das experiências. Em ambas é possível explorar a cidade. Na *flânerie* presencial, o sujeito sai de casa com a intenção de emergir nos segredos e mistérios que a cidade pode revelar a cada passo dado. Na *flânerie* virtual, essa imersão na cidade se dá a partir de recursos inseridos na imagem e “passear” ou “voar” por elas pode revelar também alguns mistérios. O que as difere é que elas ficaram registradas na *web* por um longo tempo. Já na situação presencial a memória do sujeito é que é o seu maior arquivo.

Na experiência presencial, deslocar-se de um lugar a outro requer andar de fato de um lugar a outro. Já na experiência virtual, a ferramenta permite ao *ciber-flâneur* deslocar-se por vários lugares em questões de segundos, permitindo-o conhecer e revisitar cidades e países. Mas ambas exercem uma experiência de subjetivação na relação sujeito/cidade.

Para Nísio Teixeira,

> ao mesmo tempo a gente tava querendo refazer em alguns lugares exatamente o ponto do lugar que tava lá, e ver o quê que mudou, mas não só isso, refazer também a maneira como a gente olhou, do ponto de vista do enquadramento. E ao mesmo tempo, nessa brincadeira a gente é surpreendido pelas possibilidades do próprio equipamento né?! Essa coisa de esticar o tempo, de você trombar mesmo com pessoas e situações que você não tava prevendo. (TEIXEIRA, 2010).

Da mesma forma que na expedição *BH de cabo a rabo*, a ideia era deixar que o acaso os surpreendesse. Na *flânerie* virtual algumas situações ocorreram de maneiras inusitadas também. Como, por exemplo, foi o caso da passarela da

Lagoinha. Eles quiseram explorar no *Street View*, mas a ferramenta é restrita às ruas largas e grandes avenidas. O triciclo que entra em ruelas, passarelas e becos não estava sendo utilizando quando o *Google Street View* decidiu fotografar Belo Horizonte, o que de alguma forma restringiu a *flânerie* virtual dos três integrantes.

Na Av. Waldir Soeiro Emrich, onde foram convidados a tomar um café pelo borracheiro Ceará, ao explorarem o local com o recurso *Street View*, perceberam que após três anos, a borracharia já não estava mais no mesmo local. Continuaram procurando e logo notaram que ela continua na mesma avenida, mais no início. O borracheiro mudou o ponto e mesmo assim foi possível encontrá-lo a partir do *Google Street View* (ver figura 63 e 64). Já o campo de futebol que ficava na frente da antiga borracharia do Ceará, onde havia garotos soltando pipas, no *Street View* só foi possível encontrar vestígios do campo, com uma só trave e coberto pelo mato (ver figura 65 e 66).




**Figura 63: Antiga borracharia do Ceará. Av. Waldir Soeiro Emrich**
**Fonte: SALLES, 2006.**




**Figura 64: Atual borracharia do Ceará. Imagem registrada pelo *Google Street View*, ainda na avenida Av. Waldir Soeiro Emrich.**
**Fonte: MAPS, 2010.**



**Figura 65: Campo de futebol localizado na Av. Waldir Soeiro Emrich.**
**Fonte: SALLES, 2006.**




**Figura 66: Atual campo de futebol localizado na Av. Waldir Soeiro Emrich. Imagem registrada pelo *Google Street View*.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

Apesar de algumas restrições, o *Google Street View* permite a experiência de ir sempre mais, onde o usuário pode "voar" com o *pegman*, do Barreiro para o Jockey Club, do Jockey Club para Ouro Preto, de Ouro Preto para Londres. Para os integrantes do projeto *BH de cabo a rabo*, utilizar a ferramenta e revisitar os locais trouxe não somente um passeio e os impasses provocados pela manipulação da ferramenta, mas também uma forma de perceber como a cidade é capaz de se reconfigurar com o passar do tempo. Para Nísio Teixeira,

> [...] essa coisa da ferramenta, o primeiro impacto são as mudanças e as permanências daquilo que a gente tinha visto na nossa primeira *flânerie*, e ao mesmo tempo, do ponto de vista do espaço físico, do prédio que continua lá, da oficina do cara que permanece lá. [...] é aquilo que o André falou, uma pessoa iria estar fazendo diferente, cinquenta iria estar fazendo diferente, o *Google Street View* é um desses percursos, mas a diferença é que é o *Google*, é um percurso que todo mundo pode ver. (TEIXEIRA, 2010).

Com a singularidade que só há na *flânerie* benjaminiana, ainda é possível chamar essa experiência virtual de *"flânerie"* virtual? Na figura 67, vê-se claramente o momento do "esticar" da imagem, depois que o usuário clica para dar passos à frente. A imagem turva emerge para outro lugar, outra imagem da cidade, como um deslocamento, um mover-se sem sair do lugar. Assim, pode-se dizer que, na *flânerie* virtual, mobilidade e ubiquidade caminham juntas.




**Figura 67: Avenida Edgar Torres, Belo Horizonte – MG. Imagem registrada pelo *Google Street View*.**
**Fonte: MAPS, 2010.**

O que se percebe é que assim como o *flâneur*, que sai de casa sem muitas expectativas, apenas com a vontade e desejo de entregar-se ao acaso, de alguma forma essa postura revela um objetivo, mesmo que esse seja o de transviar-se na cidade. Da mesma forma, o *ciber-flâneur* ao revisitar, conhecer ou localizar-se em uma cidade, fica sujeito a surpreender-se também com algumas imagens, sejam elas de flagrantes estranhos, arquiteturas bonitas ou pobreza em excesso, ou até mesmo deslumbramento diante daquela cidade que anteriormente era, para ele, desconhecida ou parcialmente conhecida por sua experiência presencial.

Na *flânerie* presencial, a localização e o referenciamento se dão a partir de placas com nome de ruas fixadas nas esquinas. Já na *flânerie* virtual, os nomes das ruas e numeração vão modificando conforme o usuário clica nas setas para emergir em outro lugar. Assim, a experiência virtual sugere um passeio ilimitado e sem interrupções. No entanto, é limitado pela ferramenta e sua mediação. [26]

Na Expedição *BH de cabo a rabo,* a experiência presencial se deu no processo de interação do sujeito com o outro (desconhecido), por meio da imersão em seus espaços e ambiente. Já na *flânerie* virtual, a interação é mediada por um dispositivo sociotécnico que submete o sujeito a uma aparente ausência de sentidos e de movimento físico em tempo real. Em uma, o sujeito contempla o nascer do sol na relação direta com a paisagem. Na outra, ele se contenta com a permanência da imagem conforme foi registrada. A possibilidade de mover-se por vários lugares e em diversos sentidos, inclusive a de poder caminhar na contramão, altera de forma

[26] *Google Street View* permite ir apenas aos locais que já foram mapeados pela ferramenta, as pequenas ruas e passarelas ainda estão em processo de mapeamento via *Trike*.

substantiva as informações e a relação intersubjetiva. Tais características, entretanto, mostram que, em ambas, o tempo e o espaço se destacam de diferentes maneiras.

Assim, é possível perceber que nas duas experiências o grupo buscou explorar a cidade a partir de um novo olhar, uma nova relação, uma nova experiência com e na cidade. Mas que tipo de mudança a ferramenta *Google Street View* foi capaz de provocar na relação com a cidade? Na *flânerie* virtual e *flânerie* presencial, como dito anteriormente, há um caráter de experiência subjetiva em ambas. Mas como isso se dá?

O que se percebe com o uso da ferramenta *Google Street View* é que as imagens, as informações e coordenadas de localização facilitam de maneira georeferencial a vida do sujeito na cidade, sugerindo trajetos mais práticos para uma determinada localização, o que consequentemente amplia o tempo no cotidiano do homem contemporâneo e diminui o espaço, possibilitando-o usufruir do seu dia a dia e atividades com mais precisão. Nesse sentido, tal experiência desencadeia também a perda de conhecer a cidade a partir do "caminhar e perder-se" nela. O uso da ferramenta determina o trajeto e o usuário infiltra-se nas coordenadas estabelecidas pelo mapa virtual, impedindo-o de experimentar, explorar outros extremos das cidades, de entrar em uma rua sem saída, ou descobrir um morro que esconde o pôr-do-sol, dentre outras paisagens que a cidade revela.

Mas a prática da experiência presencial e experiência virtual possuem algumas semelhanças que revelam outro tipo de experiência. Na *flânerie* virtual, há limitações para explorar imagens, lugares e alguns recursos para manuseio que não são tão práticos para facilitar utilização do mapa digital. Na *flânerie* presencial, os cinco sentidos do homem são fundamentais para a prática, o que na *flânerie* virtual, não é um fator tão importante tanto quanto precisar de um computador ou *smartphone* para mediar a expedição. Assim, o que se percebe é que, na *flânerie* virtual feita pelo grupo, a ideia inicial era a de revisitar os locais explorados na experiência presencial em 2006. Na expedição *BH de cabo a rabo*, o objetivo era também sair ao acaso, mas ambas experiências partiram da proposta de apreciar a cidade, revelar seus segredos, observar e explorá-la. Contudo, elas partem da relação sujeito cidade, sujeito cibercidades, revelando uma experiência de caráter subjetivo a partir da interação e imersão que ambas proporcionam. Elas destacam, assim, as suas semelhanças.

# 5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa buscou compreender algumas mudanças nítidas ocorridas na cidade do século XVIII ao século XXI. Com isso, surgiu a necessidade de analisar que tipos de experiências essas mudanças proporcionaram para a sociedade contemporânea.

Para tanto, buscou-se explicar o que é cidade, o desenvolvimento histórico e as características, que vão do dinamismo exacerbado ou estagnação às paisagens e sons que ela produz. Além disso, estudos sobre cidade que remetem a uma análise também de questões espaciais e temporais. Assim, percebeu-se que na cidade da modernidade, a espacialidade e temporalidade passaram a condicionar a relação do homem com e na cidade. Isso ficou mais preciso com a proliferação das máquinas e aparatos tecnológicos, que reordenaram essa relação e modificaram consideravelmente os desejos e as experiências do homem, como afirmado no segundo capítulo.

A cidade passou a reinventar a experiência cultural e as ações do homem contemporâneo, a partir de transformações recorrentes ao avanço tecnológico. Com isso, fez-se necessário perguntar: A cidade transformou-se por completo anulando toda a sua história e passado? Ao buscar responder tal questão, compreendeu-se que algumas mudanças não rompem como um todo com o passado histórico da cidade, mas a reestruturam-na em um ambiente extremamente simbólico, comunicacional e interativo, além de fortalecer no homem o desejo de mudanças e movimentos. Isso é que reconfigura a cidade para um ambiente de rapidez e circulação, propondo novos costumes, um novo cenário e outra relação com o tempo e o espaço.

Esse processo de transformação foi moldando-se conforme as necessidades e desejos do homem, que buscava por mais informação, velocidade e dinamismo. O que se percebeu é que tais necessidades precisaram de mecanismos para supri-las e potencializá-las. Isso resultou em uma nova espacialidade relacional para a cidade, em que a relação do sujeito parte de questões internas que se constroem como fatores externos, proporcionando mudanças que implicam em experiências singulares e de caráter subjetivo.

Os aparatos tecnológicos que suprem as necessidades do homem quanto à

mobilidade, circulação de comunicação e informação e, portanto, são facilitadores para a relação espaço-temporal.

Mas que tipo de percepção e alteração no tempo e no espaço esses aparatos tecnológicos proporcionam? Para responder a esta questão, utilizou-se das teorias de Cruz (2008) para compreender que as experiências se revelam no momento de uma "ação e percepção", sejam ações presenciais ou virtuais. Elas é que manifestam as relações espaço-temporais e projetam novas experiências que giram em torno das novas tecnologias, sugerindo outra realidade. Essa realidade mediada por máquinas reordenam o espaço e tempo do homem, permitindo comprimi-los ou ampliá-los.

Como afirmado no segundo capítulo, tudo isso alterou o formato das cidades e a redefiniu como um ambiente com mais espaço para fluxos e trânsitos. Implicou diretamente na relação do sujeito com e na cidade, modificando sua forma de contemplá-la e de interagir nela. Com base nisso, o que se observou foi que tais mudanças implicaram também em uma nova forma de praticar a *flânerie* baudelairiana e benjaminiana do século XIX e o conceito de deriva de Debord do século XX. Se na modernidade *flâneur* é o sujeito que passeia destemido pela cidade, a fim de contemplá-la e permitir-se ao acaso, no século XXI, com a exacerbação de aparatos tecnológicos e digitais, a prática da *flânerie* oportunizou um acoplamento de experiências e sentidos.

O que se percebeu foi que, com a proliferação de mudanças físicas e estruturais, a cidade ganhou uma nova dimensão e cenário, implicando no uso de tecnologias que alteram a mediação do sujeito nesses novos espaços urbanos. Isso alterou diretamente a relação do homem com a cidade, sucedendo de mediações mais midiatizadas e de um cenário extremamente dinâmico, além de dar espaço à proliferação de ferramentas de mobilidade que facilitam a circulação do sujeito na cidade. Essas ferramentas implicam na relação do homem com e na cidade, proporcionando recursos que alteram a *flânerie* e que, de alguma forma, sugere uma nova experiência.

Ou seja, a cidade contemporânea passa a se destacar com novas características que partem do excesso de informação, imagens e aceleração dos processos de mediação e interação. Elas acabaram por dar espaço às ferramentas de georeferenciamentos e reconfiguraram as cartografias clássicas para o uso intenso das cartografias digitais e informatizadas, disponibilizando imagens da

cidade em um espaço virtual. O uso dessas ferramentas decorre de práticas ubíquas, que permitem estar em vários lugares ao mesmo tempo sem precisar mover-se. Essa prática desencadeia uma nova experiência sob as chamadas cibercidades, que não alteram as características das cidades, mas sugerem novas práticas e mecanismos de estar e usufruir da cidade.

Com isso, essas tecnologias digitais facilitaram a vida do homem contemporâneo e tornaram-se necessárias em seu cotidiano, ampliando as fronteiras do tempo e espaço e da emergência de novas experiências, tornando-as necessárias para a relação de deslocamento do sujeito na cidade. Isso implicou em outra realidade, que disseminou um novo modelo do espaço e tempo e que permitiu a prática do que foi chamado no terceiro capítulo de *flânerie* virtual.

A *flânerie* virtual se dá por meio de aparelhos e ferramentas virtuais que possibilitam interatividade, imersão e novas apropriações do tempo e espaço urbano, difundindo novas experiências. No entanto, como se dá o processo de inclusão, imersão, interatividade e novas experiências que a prática da *flânerie* virtual possibilita? Como visto no terceiro capítulo, o *Google Street View* tornou-se fundamental nesta pesquisa por ser uma ferramenta que permite que o usuário, mediado por um computador ou tecnologias digitais móveis, faça um passeio virtual a partir de um plano imagético e outras perspectivas, sugerindo uma experiência subjetiva.

Essa experiência subjetiva que as cartografias digitais proporcionam é que revela sua capacidade de inclusão. Na *flânerie* virtual, compreendeu-se então que a mediação é que interliga a participação do usuário com a ferramenta. Já a interação se dá por meio das ações desse mesmo usuário junto aos recursos que a ferramenta oferece emergindo para uma experiência subjetiva e singular. Contudo, a ferramenta *Google Street View* possibilita ao usuário um passeio por imagens lineares da cidade sem precisar sair do lugar, possibilitando uma espécie de imersão ao local visitado, onde os recursos de interação o emergem para a prática da *flânerie* virtual, como uma nova experiência, outra realidade.

Assim, o que se percebeu foi que o *Google Street View* inaugura uma prática que vai além do pragmatismo, sugerindo uma experiência de ubiquidade móvel e que, consequentemente, desencadeia subjetivações móveis, mas também estáticas em sua essência.

Todos esses aspectos foram fundamentais para o estudo de caso do projeto

*BH de cabo a rabo*, o que proporcionou inquietantes questões sobre a cidade, a partir de um paralelo entre a *flânerie* presencial e *flânerie* virtual, contribuindo para o objetivo principal desta pesquisa. Assim, o convite ao grupo para revisitar os locais explorados na expedição via *Google Street View* fez emergir diversas perguntas. Uma delas é: que tipo de mudança a ferramenta *Google Street View* é capaz de provocar na relação do homem com a cidade? Na *flânerie* virtual e *flânerie* presencial, como visto nos capítulos anteriores, há um caráter de experiência subjetiva em ambas. Mas como isso se dá?

Para responder a essas perguntas, foi necessário adentrar nas constatações e observações que o grupo da expedição *BH de cabo a rabo* descreveu na pesquisa e entrevista de campo, além de fazer uso das opiniões de críticos e da população, disponíveis na *web,* via revistas, jornais virtuais e *blogs*, muito embora, seria necessário uma outra pesquisa cujo objeto empírico seja a análise de pessoas que “voam” ou “flanam” por cidades desconhecidas.  Assim, o que se pôde concluir foi que o *Google Street View* facilita a vida do homem contemporâneo em diversos aspectos e implica negativamente em outros.

Ajuda no aspecto de georeferenciamento, orientando e guiando com informações, imagens e tráfego da cidade, ajudando o usuário a buscar caminhos mais curtos e práticos. Isso resulta em uma experiência espaço-temporal que expande o tempo e diminui o espaço. O *Google Street View* também possibilita ao usuário a andar/voar pela cidade, conhecer lugares que nunca foram antes e revisitar outros que há tempos não reviam.

A utilidade da ferramenta provocou questões sobre privacidade e vigilância, em que a empresa coleciona diversos processos de pessoas comuns que foram flagradas pelo carro do *Street View* na rua, em situações constrangedoras e se sentiram ofendidas de terem suas imagens expostas na *web.* As fotografias registradas pelo carro ajudaram em outros aspectos. Elas conseguiram registrar um suposto assalto, contribuindo assim para a busca da polícia a partir das imagens registradas. Há também a observação do tráfico, em que algumas delegacias utilizam as imagens do *Google Street View* para tentar identificar os traficantes.

Na pergunta sobre a *flânerie* presencial e *flânerie* virtual, ficou esclarecido que ambas possuem algumas características similares e outras bem distintas. No entanto, segundo Nísio Teixeira, “o *Google Street View* não te permite muitos vãos”. Possuem algumas limitações de exploração de imagens e lugares e alguns recursos

para manuseio não são tão práticos quanto aparentam.

Na *flânerie* presencial, a prática também da experiência de deriva (que possibilita uma diferente e melhor percepção e concepção do espaço) e os cinco sentidos são fundamentais para a experiência presencial e relação do homem com e na cidade. Já na *flânerie* virtual, isso não é um fator importante tanto quanto precisar de uma máquina para mediar a expedição. Dentre outras coisas, o que se percebeu foi que ambas as experiências desta pesquisa desencadeiam um objetivo específico: uma de sair ao acaso, outra de revisitar os locais. Ambas de apreciar a cidade, conhecer seus segredos, observar. Contudo, elas partem da relação sujeito cidade, sujeito cibercidades.

Na experiência presencial, como visto anteriormente, a interação e imersão na cidade envolvem outros sujeitos, fluxos e mobilidade. É o que permite ao homem utilizar seus sentidos para emergir aos cheiros, sons e paisagens urbanas, que acabam por fazer parte, também, da experiência de deriva. Já na experiência virtual, a interação é mediada pelo computador ou telefones móveis, a partir de ferramentas e recursos que disponibilizam imagens lineares da cidade, possibilitando a imersão do sujeito às cibercidades, sem a necessidade da mobilidade física, o que origina a prática da ubiquidade. E ambas desencadeiam uma experiência de subjetivação.

# REFERÊNCIAS


AGUIARI, Vinicius. **Polícia inglesa usa Google Street View para procurar ladrão.** Exame.com, 09 nov. 2010. Disponível em: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/policia-inglesa-usa-google-street-view-para-procurar-ladrao>. Acesso em: 06 mar. 2011.

ANDERS, Peters. Sinergias: tecnologias em espaços físicos e ciberespaços. In: PARENTE, André (Org.). **Redes sensoriais**: arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003.

ARAUJO, Yara Rondon Guasque. **Telepresença:** interação e interfaces. São Paulo: Educ, 2005.

BARBERO, J. Martín. La ciudad virtual: transformaciones de la sensibilidad y nuevos escenarios de comunicación. **Revista de la Universidad Del Valle**, Cali, n. 14, p.26-38, ago. 1996,

BARROS, José Márcio. **Cultura e comunicação nas avenidas do contorno em Belo Horizonte e La Plata.** Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2005.

BAUDELAIRE, Charles. **Le Spleen de Paris**. Paris, Flammario, 1987.

BENJAMIN, Walter. A Paris do Segundo Império em Baudelaire. In: FERNANDES, F. (Org.). **Walter Benjamin**. São Paulo: Ática, 1985.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. I)

BENJAMIN, Walter. Paris Capital do Século XIX. In: FERNANDES, F. (Org.). **Walter Benjamin**. São Paulo: Ática, 1985.

BENJAMIN, Walter. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

BENJAMIN, Walter. **Rua de mão única.** Tradução Rubens Rodrigues, José Carlos. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. II).

BESTMANOFMOVIES. Trying out Google Maps on Apple iPad. **Youtube.com**, 06 abr. 2010. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4K0f652QTV0&feature=related>. Acesso em: 21 mar. 2011.

BRUNO, Fernanda. **Estética do flagrante:** controle e prazer nos dispositivos de vigilância contemporâneos. 2010b. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda_bruno.htm>. Acesso em 17 out. 2010.

BRUNO, Fernanda; KANASHIRO, M.; FIRMINO, R. **Vigilância e visibilidade:** espaço, tecnologia e identidade. Porto Alegre: Sulina, 2010a.

CARLOS, Ana Fani. **(Re)produção do espaço urbano.** São Paulo: FFLCH/USP, 1987.

CARLOS, Ana Fani. **A cidade.** 8. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

CARLOS, Ana Fani. **Espaço-tempo na metrópole:** a fragmentação da vida cotidiana. São Paulo: Contexto, 2001.

CARLOS, Ana Fani. **O lugar no/do mundo.** São Paulo: Hucitec, 1996.

CARLOS, Ana Fani. **Reflexões sobre o espaço geográfico.** São Paulo: FFLCH/ USP, 1989.

CRUZ, Maria Teresa. Espaço media e experiência: espaço e tempo. In: MARGATO, Izabel; GOMES, Renato (Org.). **Espécies de espaço:** territorialidades, literatura, mídia**.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DAISY. **Mapa do Mundi – Países.** Sabe Tudo, 01 fev. 2011. Disponível em: <http://www.sabetudo.net/mapa-do-mundi-paises.html>. Acesso em: 05 mar. 2011.

DEBORD, Guy-Ernest. Teoria da deriva. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.). **Apologia da deriva:** escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

DUARTE, Eduardo**.** Desejo de cidade: múltiplos tempos, das múltiplas cidades, de uma mesma cidade. In: PRYSTHON, Angela. **Imagens da cidade:** espaços urbanos na comunicação e cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2006.

DUARTE, Fábio; FIRMINO, Rodrigo. Espaço, visibilidade e tecnologias: (Re)caracterizando a experiência urbana. In: BRUNO, Fernanda; KANASHIRO, M.; FIRMINO, R. **Vigilância e visibilidade:** espaço, tecnologia e identidade. Porto Alegre: Sulina, 2010a.

EBOOK. **Google Books.** 2010. Disponível em: <http://books.google.com.br/> Acesso em: 17 mar. 2010.

ESTADO, Agência. **Engenheiro de MG processa Google por imagem de vômito no Street View.** R7 Notícias, 05 nov. 2010. Disponível em: <http://noticias.r7.com/ tecnologia-e-ciencia/noticias/engenheiro-de-mg-processa-google-por-imagem-de-vomito-no-street-view-20101105.html>. Acesso em: 10 ago. 2011.

EZRA, Park. A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano. In: VELHO, Otávio Guilherme (Org.). **O fenômeno urbano.** Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

FEATHERSTONE, Mike. O *flâneur*, a cidade e a vida pública virtual. In: ARANTES, Antônio Augusto (Org.). **O espaço da diferença.** Campinas: Papirus, 2000.

FELINTO, Erick. O ciberespaço como cidade ideal: sobre os estranhos destinos de uma metáfora urbana. In: PRYSTHON, Angela. **Imagens da cidade:** espaços urbanos na comunicação e cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2006.

FERNANDES, Rafael. **Carros do Google Street View já circulam em São Paulo e Rio de Janeiro.** Blog da Us Star, 05 jan. 2010. Disponível em: <http://usstar.com.br/ blog/?p=11155> Acesso em: 06 mar. 2011.

FERRARA, Lucrécia. O turismo dos deslocamentos virtuais. In: YÁZIGI, Eduardo; CARLOS, Ana Fani Alessandri; CRUZ, Rita de Cássia Ariza da (Org.). **Turismo:** espaço, paisagem e cultura. 2 ed. São Paulo: Hucitec, 1999. p. 15-24.

FURTADO, Beatriz. **Imagens eletrônicas e paisagem urbana:** intervenções espaço-temporais no mundo da vida cotidiana: comunicação e cidade. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

G1. **'Google Street View' flagra corpo em calçada, mas era só menina brincando.** G1 Planeta Bizarro, 12 ago. 2010b. Disponível em: <http://g1.globo.com/ planeta-bizarro/noticia/2010/08/google-street-view-flagra-corpo-em-calcada-mas-era-so-menina-brincando.html>. Acesso em: 06 mar. 2011.

G1. **Google diz que vai retirar imagem de corpo flagrado por Street View no RJ.** G1 Tecnologia e Games, 30 set. 2010a. Disponível em: <http://g1.globo.com/ tecnologia/noticia/2010/09/google-diz-que-vai-retirar-imagem-de-corpo-flagrada-por-street-view-no-rj.html>. Acesso em: 20 mar. 2011.

G1. **Homem com cabeça de cavalo surge em nova imagem do Street View.** G1 Tecnologia e Games, 02 jul. 2010d. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/ noticia/2010/07/homem-com-cabeca-de-cavalo-surge-em-nova-imagem-do-street-view.html>. Acesso em: 06 mar. 2011.

G1. **Tecnologias e games: 250 mil famílias alemãs pediram para não aparecer no Street View.** São Paulo, 2010c. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/ noticia/2010/10/na-alemanha-250-mil-casas-pediram-para-ser-bloqueadas-no-street-view.html>. Acesso em 21 dez. 2010.

GALILEU, **Redação. Internautas flagram cenas inusitadas no Google Street View.** Revista Galileu, 2010. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/ Common/0,,EMI175918-17770,00-INTERNAUTAS+FLAGRAM+CENAS+ INUSITADAS+NO+GOOGLE+STREET+VIEW.html>. Acesso em: 21 mar. 2011.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade.** São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GIZMODO. CHOW, Elaine. **Polícia usa o Google Street View para resolver seqüestro.** 2009. Disponível em: <http://www.gizmodo.com.br/conteudo/policia-usa-o-google-street-view-para-resolver-sequestro/> Acesso em 21 mar. de 2011.

GMAIL. **Gmail pessoal.** 2010. Disponível em: <http://www.gmail.com> Acesso em: 17 mar. 2011.

GOMES, Renato Cordeiro (org.); MARGATO, Izabel. **Espécie de espaço:** territorialidades, literatura, mídia. Belo Horizonte: editora UFMG, 2008.

GOOGLE. **Ferramenta de busca.** 2010a. Disponível em: <http://www.google.com. br/>. Acesso em: 17 mar. 2011.

GOOGLE. **Guia do usuário do google earth – Google Earth.** Conteúdo disponível em: <http://earth.google.com/userguide/v4/#adding_contet>. Acesso em: 24 set. 2008.

GOOGLE. **Imagens.** 2010b. Disponível em: <http://www.google.com.br/> Acesso em: 17 mar. 2011.

GOOGLE. **Pegman Street View – Google Street View.** Centeúdo disponível em: <http://maps.google.pt/intl/pt-PT/help/maps/streetview/behind-the-scenes.html>. Acesso em: 13 dez. 2009.

GUARDIAN. **Google Street View banned from Greece.** 2009. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/technology/2009/may/12/google-street-view-banned-greece>. Acesso em: 23 jan. 2011.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético.** São Paulo: Editora 34, 1992.

HISSA, Cássio Eduardo Viana. Ambiente e vida na cidade. In: BRANDÃO, Carlos Antônio Leite (Org.). **As cidades da cidade.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006, p.81-92.

HUGHES, Joe. **Google Maps for iPhone adds Street View, public transit, and walking directions.** Google Mobile Blog, 21 nov. 2008. Disponível em: <http://googlemobile.blogspot.com/2008/11/google-maps-for-iphone-adds-street-view.html>. Acesso em: 23 jul. 2010.

INTONSES. **Google Street View no Brasil.** 2009. Disponível em: <http://forum.intonses.com.br/internet-f44/google-street-view-brasil-t4725.html>. Acesso em: 21 mar. de 2011.

IRADO, Nerd. **Curiosidades do Google Street View Brasil.** Nerd Irado, 2010. Disponível em: <http://www.nerdirado.com.br/2010/10/curiosidades-do-google-street-view.html>. Acesso em: 21 mar. 2011.

JEUDY, Henri-Pierre. **Espelho das cidades.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

KINGKABOOKA. **Apple Ipad Guided Tour – Google Maps.** Youtube.com, 23 abril 2010. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=eKQ_w0C0ww8>. Acesso em: 21 mar. 2011.

LEÃO, Lúcia. Cartografias em mutação: por uma estética do banco de dados. In: LEÃO, Lucia (Org.). **Cibercultura 2.0.** São Paulo: U.N. Nojosa, 2003.

LEÃO, Lúcia. **Derivas: cartografias do ciberespaço.** São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LEÃO, Lúcia. **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo.** São Paulo: Iluminuras, 2002.

LEFBVRE, H. **Le droit à la Ville.** Paris, Ahthropos, 1968.

LEMOS, André. **Cibercidade II:** Ciberurbe: a cidade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

LEMOS, André. **Cibercidade.** 2006 Disponível em: <http://www.mondialisations.org/php/public/art.php?id=22897&lan=PO>. Acesso em 13 jan. 2009.

LEMOS, André. **Cibercidade:** a cidade na cibercultura. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LEMOS, André. **Comunicação na Cibercultura. Ciber-Flânerie.** São Leopoldo: Editora Usinos, 2001.

LEMOS, André. **McLuhan:** Mapas, ambiente e lugares. 2010b. Disponível em: <http://andrelemos.info/2010/07/mcluhan-mapas-ambiente-e-lugares>. Acesso em: 12 jan. 2009.

LEMOS, André. Mídias locativas e vigilância. Sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. In: BRUNO, Fernanda; KANASHIRO, M.; FIRMINO, R. **Vigilância e visibilidade:** espaço, tecnologia e identidade. Porto Alegre: Sulina, 2010a.

LIMA, Maurício de Araújo. **A remediação do jogo mancala:** do tabuleiro cavado no chão ao ambiente virtual da rede mundial de computadores. 2010. 110f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte.

LYON, David. 11 de setembro, sinóptico e escopofilia: observando e sendo observado. In: BRUNO, Fernanda; KANASHIRO, M.; FIRMINO, R. **Vigilância e visibilidade:** espaço, tecnologia e identidade. Porto Alegre: Sulina, 2010a.

MAPS. **Google Maps.** 2010. Disponível em: <http://maps.google.com.br/> Acesso em: 17 mar. 2011.

MARQUES, Meg. **Belo Horizonte antiga**. Mesa de Bar, 03 abr. 2007. Disponível em: <http://namesadeumbar.blogspot.com/2007/04/belo-horizonte-antiga.html>. Acesso em: 11 abril. 2011.

MONTEIRO, Ticiane. **Pedido de casamento pelo Google Street View.** Home da Noiva, 08 out. 2010. Disponível em: <http://homedanoiva.com/curiosidades/pedido-de-casamento-pelo-google-street-view.html>. Acesso em: 06 mar. 2011.

MORLEY, David. Pertenencias. Lugar, espacio e identidad en un mundo mediatizado. In: ARFUCH, Leonor. **Pensar este tiempo:** espacios, afectos, pertenencias. Buenos Aires: Paidós, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NOMOBILENOLIFE. **Google Street View for iPhone.** Youtube.com. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=MScNxJFRb4I&feature=player_embedded>. Acesso em: 21 mar. 2011.

NOTÍCIAS AUTOMOTIVAS. **São Paulo:** uma cidade com sete milhões de veículos! Notícias automotivas, 03 mar. 2011. Disponível em: <http://www.noticiasautomotivas.com.br/sao-paulo-uma-cidade-com-sete-milhoes-de-veiculos>. Acesso em: 14 abril 2011.

PACHECO, Fernando. **Informações verbais registradas na expedição virtual e entrevista.** Realizada em Belo Horizonte, 30 de dezembro de 2010.

PAPAGAIO, Morro. **Morro do Papagaio, Belo Horizonte.** Google Maps, 07 nov. 2010. Disponível em: <http://maps.google.co.uk/maps?f=q&source=s_q&hl=en&geocode=&q=Morro+do+Papagaio,+Belo+Horizonte+-+Minas+Gerais,+Brasil&sll=-22.765065,-43.398593&sspn=0.000816,0.001714&ie=UTF8&hq=&hnear=Morro+do+Papagaio,+Belo+Horizonte+-+Minas+Gerais,+Brazil&ll=-19.953314,-43.942188&spn=0,0.001714&z=19&layer=c&cbll=-19.953391,-43.942164&panoid=NCc3PqYF8PNKYEfplxow_A&cbp=12,336.9,,1,4.11>. Acesso em: 20 mar. 2011.

PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede.** Porto Alegre: Sulina, 2004.

PAULA, João. As cidades. In: BRANDÃO, Carlos Antônio Leite (Org.). **As cidades da Cidade.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 21-49.

PETRÓ, Gustavo. **Street View estreia na América do Sul com 51 cidades brasileiras.** G1 tecnologia e games, 30 set. 2010. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/09/street-view-chega-ao-brasil-mostrando-ruas-de-15-municipios.html>. Acesso em: 18 mar. 2011.

PONTUAL, Virgínia; LEITE, Julieta.. Da cidade real à cidade digital: a flânerie como uma experiência espacial na metrópole do século XIX e no ciberespaço do século XXI. **Revista Famencos,** n. 30, ago. 2006.

QUEIROZ Filho, Alfedro Pereira de; RODRIGUES, Marcos. **A arte de voar em mundos virtuais.** São Paulo: Annablume, 2007.

RODRIGUES, Adriano. **Comunicação e experiência.** 2011. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodrigues-adriano-comunicacao-experiencia.html> Acesso em jan. 2011.

ROUANET, Sérgio; BRISSAC, Nelson. É a cidade que habita os homens ou são eles que moram nela? (história e material em Walter Benjamin "trabalho das passagens"). **Revista USP,** v. 1, n. 15, p. 49-75, set./nov. 1990.

SALLES, André. **Expedição BH de Cabo a Rabo**. Acervo pessoal, jun. 2006.

SALLES, André. **Informações verbais registradas na expedição virtual e entrevista.** Realizada em Belo Horizonte, 30 de dezembro de 2010.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço:** técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Edusp, 2002.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

TARINGA. Inteligência coletiva**. Google street view flagra homem armado.** 2011. Disponível em: <http://br.taringa.net/posts/info/39974/Google-street-view-flagra-homem-armado.html>. **Acesso em 05/01/2011.**

TEIA do aranha, **Ciber-Flânerie: A vagabundagem iniciática do Ciber-flânerie. 2006.** Disponível em: <http://wagnerpyter.multiply.com/journal/item/50/50>. Acesso em 13/01/2010.

TEIXEIRA PRIMO, Alex Fernando et al. (Org.). **Comunicação e Interação**: livro da COMPÓS 2008. Porto Alegre: Sulina, 2008.

TEIXEIRA PRIMO, Alex Fernando. **Interação mediada por computador**. Comunicação, Cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

TEIXEIRA, Nísio. **Informações verbais registradas na expedição virtual e entrevista.** Realizada em Belo Horizonte, 30 de dezembro de 2010.

TERRA, tecnologia**. Itália ordena que Google identifique carros do Street View.** 2010. Disponível em: <http://tecnologia.terra.com.br/noticias/0,,OI4754069-EI12884,00Italia+ordena+que+Google+identifique+carros+do+Street+View.html>. Acesso em: 24 jan. 2011.

TRUTS, Question Your. **Av. Afonso Pena – Belo Horizonte.** Família Lacerda, 04 nov. 2010. Disponível em: <http://familialacerda.blogspot.com/2010/11/av-afonso-pena-belo-horizonte.html>. Acesso em: 03 mar. 2011.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. **Mapa Cartográfico.** Museu de topografia. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/museudetopografia/museu/museu/mapas_todos_completos.htm>. Acesso em: 16 set. 2010.

VERÓN, E. 1987. Esquema para la análisis de la mediatización. **Revista Diálogos**. N. 37. Lima.

VERONI, Wander. **Documentário - Sete Segredos da Praça 7.** Café com notícias, 06 ago. 2009. Disponível em: <http://cafecomnoticias.blogspot.com/2009/08/documentario-sete-segredos-da-praca-7.html>. Acesso em: 03 mar. 2011.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WAIZBORT, Leopoldo. **As aventuras de Georg Simmel.** São Paulo: Ed. 34, 2000.

WEISSBERG, Jean-Louis. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede.** Porto Alegre: Sulina, 2004.

WHITE, Edmund. **Flâneur, um passeio pelos paradoxos de Paris.** São Paulo: Cia das Letras, 2001.

WIKIPÉDIA. Ficheiro: **Google Street View coverage.svg.** 2010. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Google_Street_View_coverage.svg#file>. Acesso em: 18 mar. 2011.

# APÊNDICE A

## Transcrição da entrevista realizada no dia 5 de dezembro de 2010

**1- Como surgiu a ideia do projeto BH de cabo a rabo?**

*André:* não faço a mínima ideia! [risos].

*Nísio:* ah, foi meio que conversa de bar...

*André:* foi meio que ideia de bebum [risos].

**2- Mas foi em 2006?**

*Fernando:* não, acho que foi antes.

*André:* é, acho que foi em 2005.

*Fernando:* final de 2005...

*André:* não, acho que foi até antes sabia... porque a gente deu uma enrolada boa pra começar. Porque a gente ficou com medo... tipo assim, rolou a ideia, mas eu lembro que a gente ficou naquela, será que a gente vai mesmo? O que será que a gente precisa? Será que dá certo? Aí passou a época de chuva, aí a gente deixou passar a chuva, porque a gente pensou: "não, vamos numa época em que tiver com o tempo melhor, no inverno". Mesmo assim a gente deu uma enrolada boa pra ir.

*Nísio:* Mas nós fizemos em junho de 2006.

*Fernando:* Na Copa do mundo de 2006.

*Nísio:* é só pegar o dia do jogo da copa do Brasil x Japão de 2006, esse dia foi o primeiro dia.

*André:* ali no computador tinha. [referindo-se à data específica].

**3- O lance de ser na copa foi uma ideia proposital?**

*Nísio:* Não! Na verdade não. Acabou que coincidiu com as férias também. Porque eu dou aula, o Fernando tava formando não é isso?

*Fernando:* é, eu tava formando.

*Nísio:* O Fábio também... Aí coincidiu. A gente até achou bom porque aí tinha essa coisa do registro da copa, esse movimento da copa.

**4- E qual o objetivo principal da expedição?**

*André:* sei lá [risos]. Na verdade, o objetivo era assim, a gente pegar o ponto mais Sul da parte urbanizada do município de Belo Horizonte, até o ponto mais norte. Aí a gente entrou no mapa, inclusive a gente usou muito na época o *Google Earth* pra achar o ponto mais Sul...

*Nísio:* ah é, isso é legal, a gente usou o *Google Earth* pra fazer isso.

**5- Então a ideia era pegar esses dois extremos?**

*André:* é, a ideia era assim, a gente queria atravessar Belo Horizonte, aí a gente viu que era mais bacana de Norte a Sul, dos extremos assim, do que de Leste a Oeste. Aí a gente começou a ver que o Norte a gente conhecia melhor, e o Sul era uma região completamente desconhecida pra gente. Então a gente pensou em começar do Sul, porque a gente tem certeza que vai estar lá de manhã. Já no Norte a gente não sabe que horas vamos chegar. A gente não tinha ideia de quantos dias ia demorar, se ia demorar um dia, dois dias, três dias, a gente não fazia ideia. A gente só imaginava que fosse em três dias, mas mesmo assim não fazíamos a mínima ideia.

*Nísio:* A gente queria conhecer a cidade. E tínhamos uma vaga noção de que a gente podia de fato pernoitar no Centro, no primeiro dia. Mas não exatamente no Centro como acabou sendo, mas talvez ali no Floresta, por ali em algum lugar.

**6- E como foi o processo de execução do projeto? Foi feito algum roteiro? O que foi utilizado para traçar e mapear os locais visitados?**

*André:* O interessante é que utilizamos muito o *Google Earth* não é?

*Fernando:* Foi. A gente partiu desse princípio de que o sul de Belo Horizonte começa nessa limitação da zona Sul de Belo Horizonte; pegando a região metropolitana, Barreiro, extremo sul e aí situando lá no Parque do Rola Moça, no comecinho... E aí cada um foi dando as dicas de onde mais ou menos passar, por onde talvez teria uma maior riqueza de informações.

*André:* a gente foi lembrando de alguns pontos. Por exemplo, o primeiro ponto que a gente pegou, lógico, além do ponto mais Sul de Belo Horizonte, a gente lembrou do Cristo do Barreiro primeiro, pensamos em passar pelo Cristo e tal...

*Fernando:* Avenida do Minério também, que achamos importante.

*André:* e a gente lembrou um negócio que é interessante, que é o seguinte, a primeira fazenda que existiu em Belo Horizonte do Bandeirante que foi o colonizador de Belo Horizonte, que era o João Leite da Silva Ortiz, é... a gente leu livros de Belo Horizonte, eu e o Fernando a gente chegou aí lá no arquivo mineiro

*Fernando:* é... fomos no arquivo público.

*André:* é, no arquivo público para ver mapas antigos, e a gente descobriu que o negócio é o seguinte, essa fazenda desse bandeirante que fundou o Curral Del Rei, não é igual ao que todo mundo pensa, a maioria das pessoas pensam a fazenda do Leitão, que é hoje o museu Abílio Barreto, é uma fazenda que ficou perdida assim na história, porque tem essa história que é a primeira fazenda de Belo Horizonte, e que até a virada do século de 1800 para 1900 essa fazenda existia e ninguém sabe dela. Aí a gente pensou em passar, a gente foi chegando assim mais ou menos numa região que ela existia, aí pensamos em passar mais ou menos por lá, era um dos nossos objetivos também de descobrir onde era essa fazenda.

*Fernando:* que era ali no Betânia, na Úrsula Paulino.

*Nísio:* aí a gente começou a perguntar e a gente não conseguia achar, além de uma vaga suposição de onde era.

*André:* é, na verdade foi o seguinte, que esse bairro ele é muito montanhoso, aí quando a gente chegou num senhor que era serralheiro lá em cima, aí ele foi quem deu a informação mais preciso. Ele disse: “eu sei dessa casa, existia... eu ouvi falar que era ali”. E apontou mostrando pra gente. Lá embaixo de onde já tínhamos saído. Aí a gente pensou em não voltar.

*Nísio:* é. Foi naquele serralheiro né?! Na avenida do cercadinho, onde você tem aquela vista panorâmica, aí ele apontou assim, mostrando pro lado de lá. Aí o André deu pití e disse: “não vou voltar!” [risos].

*Fernando:* e realmente era uma parte muito íngreme assim, e acho que a referência mais próxima que a gente tem assim, são as árvores, que a gente viu que tem árvores muito antigas naquela região. Dá indícios disso.

*Nísio:* mas aí é aquela história, tinha que ser uma coisa mais específica, voltada para isso. Só que a proposta da caminhada não era só isso, então a gente tinha que seguir em frente e se fosse possível, encontrar com esses lugares, seria bom!

*André:* aí resolvemos seguir. Tanto que o jogo tava chegando também... a gente queria ver o jogo, a fome... [risos].

*Nísio:* possibilidade de filar um rango lá e assistir o jogo de futebol.

*André:* aí a gente sabia que depois dali a gente ia pro Centro. Que a gente meio que combinou de assistir o jogo na casa de uma amiga nossa que era ali no Gutierrez, que era caminho pela avenida Amazonas, a gente passou na casa dessa amiga nossa, assistiu o jogo e fomos pro Centro, também não sabia onde a gente ia dormir não.

*Fernando:* o que foi legal esse negócio do jogo também, porque o povo foi pra rua. Então a gente viu um outro tipo de movimentação na rua.

*André:* ah é, tinha um movimento maior.

*Nísio:* principalmente a partir do horário da tarde, o jogo acho que foi quatro ou cinco horas da tarde, e aí, nessa hora a gente tava já lá no Betânia, exatamente na Úrsula Paulino aí começou a aparecer mais. E aí, a gente também tinha essa história de tentar fazer umas perguntas, o André ia fotografando os caminhos e eu com o Fernando a gente ia mais ou menos meio que parando algumas pessoas, fazendo umas anotações, uma espécie de diário de bordo mesmo, do que a gente via, sentia e em alguns momentos, a gente foi perguntar pra algumas pessoas, perguntar.

7- **Houve alguma interrupção ou acontecimento que interferiu nessa *flânerie* de vocês?**

*André:* é, teve a questão da assadura no final do dia, que quase fez a gente desistir.

*Nísio:* é, porque a gente caiu na real que a gente tava caminhando a pé, uma caminhada longa e não fizemos nenhum alongamento.

*Fernando:* a gente foi amador nessa parte de planejamento físico [risos].

*André:* é, porque no final das contas, são quase 40km de caminhada, que se você dividir por três dias tudo bem, não é muito; mas na cidade atravessando rua, errando.

*Fernando:* contando com o acaso o tempo todo.

8- **E questões de medo de assalto, riscos? Não interferiu em nada?**

*André:* interferir não! Mas deixou a gente apreensivo. Fez a gente andar mais rápido em alguns lugares. Não tirar fotos em alguns outros lugares.

*Nísio:* mas não foi uma questão que interrompeu.

*Fernando:* não foi uma questão predominante.

*Nísio:* é. Por exemplo, o André não sentiu medo lá no Cristo, mas ele tava fotografando, como eu parei ali, tem uns banquinhos, eu sentei e comecei a observar de uma outra forma e vi isso, que subiu um cara, olhou, depois ele voltou com outro cara, olhou, ficaram ali um tempo depois eles saíram. Teve alguns momentos da gente estar meio inseguro de tirar fotos e tal. Mas assim, a rigor não teve nenhuma ameaça direta, nem nada.

*André:* eu acho até que foi mais uma questão que assim, (engraçado, tô pensando nisso agora) todos os lugares que a gente teve uma apreensão maior, foram lugares que a gente não conhecia de jeito nenhum. E isso acaba criando uma apreensão maior, você não conhece nada... muito provavelmente a gente corresse mais risco no centro do que nesses lugares, mas como eram lugares que a gente não conhecia, nunca tinha ido, talvez tenha criado isso.

*Fernando:* gera essa insegurança né?! Talvez o dia lá no planalto criou um pouco de expectativa depois porque a gente não sabia onde ia dormir. A gente já tava extremamente cansado, ficar rodando por ali não gerava insegurança, mas não saber onde a gente ia dormir...

*Nísio:* é, no segundo dia teve essa insegurança de saber onde ia dormir.

*André:* no terceiro dia né?

*Nísio:* não! No segundo. No terceiro dia a gente acabou.

*André:* sim, mas nesse lugar que a gente passou e tava com medo, ali na Edgar Torres era no terceiro dia.

*Fernando:* sim!

*André:* e a gente já tava assim a três dias, a segunda noite a gente não dormiu nada, porque assim, além de ser o horário reduzido lá no motel, ainda teve esse cara que foi fazer a farra lá e que deixou a gente acordado. Aí a gente já tava muito cansado.

*Nísio:* o que ajudou assim, deu esse alívio foi a gente ter encontrado esse motel, ter conseguido um bom preço, que na verdade ele juntou várias horas e deu um desconto no final. Mas a vantagem é que era em frente desse restaurante e a gente tava morrendo de fome. E depois assim, eu não sei... mas pelo menos tomar um banho naquela noite, isso a gente pode falar, porque aquela ducha tava boa.

*André:* é. Foi uma ducha inesquecível! [risos].
*Nísio:* a gente não tomou banho juntos [risos].
*André:* cada hora um [risos].
*Nísio:* mas Fernando lembrou bem, teve uma hora que bateu uma insegurança, quando a gente tava ali na Lagoa do Nado sem saber mesmo. A gente tinha passado por um motel no início da avenida Portugal, perto do Via Brasil, a gente até pensou nisso, aí acho que foi o André que lembrou desse, que era ótimo porque não precisava voltar. E a gente foi então lá, no caminho a gente viu esse restaurante e pensou que se rolar ia ser ótimo!
*André:* é, e foi uma hora também que a gente correu o risco de ter que largar no meio. Porque a gente não tinha a menor possibilidade de dormir, a não ser que a gente começasse a bater nas casas das pessoas, que não era uma possibilidade que tava passando muito pela cabeça da gente. E era um bairro, já numa zona residencial, não tinha hotel nenhum por perto.
*Nísio:* e depois na verdade é que eu lembrei do Zé de vaca, que tem a casa dele lá.
*André:* ah você lembrou?
*Nísio:* não... depois!
*André:* hoje né? [risos].
*Nisio:* mas era um lugar que a gente podia... Porque é isso, a gente saiu sem planejar onde dormir. Tipo, hoje vamos dormir no hotel do Centro e tal, não teve reserva. A ideia era mesmo de sair ao acaso.
*André:* é até bacana, porque quando você vai pro meio do mato andar, você pensa em riscos, um risco de cair num barranco e machucar, o risco de uma cobra, um escorpião, o risco de perder, já na cidade eu acho que tem outros riscos. Acho que um risco na cidade é esse, você chegar num bairro completamente longe, sem dinheiro, tudo bem a gente tinha dinheiro pra pegar um ônibus ou um taxi pra ir pra casa se acontecesse uma emergência, mas é um risco na cidade, você estar num bairro que você não conhece e aí? Onde é que você vai comer? Onde é que você vai dormir? Além do risco da violência, que a gente já falou, são riscos urbanos.
*Nisio:* e o mais louco assim, que não era pra mim tão desconhecido o lugar, porque eu morei no Santa Mônica muito tempo, que é um pouco distante ali da Lagoa do Nado. Dá uns dez quarteirões. Mas assim, se eu tivesse ainda lá,

porque assim, eu mudei há muito tempo e não tinha mais o contato de pessoas conhecidas, de amigos. Só da Lagoa do Nado né?! [risos].

*André:* você achou que tivesse! [risos].

**9- Quais resultados vocês obtiveram dessa expedição?**

Nísio: ah, eu achei muito bom! Ter essa satisfação mesmo de você conhecer uma cidade num percurso diferente daquele que você conhece. Você se propor a fazer por conta própria acho que aquilo que o personagem que tem num conto do Paul né? Que o Paul sai andando atrás de um cara. O Paul não! O narrador da história. Só por andar, que acho que é um conto meio recorrente nesses estudos do Baudelaire, do Walter Benjamin, e a diferença é isso, que a gente não tinha ninguém pra seguir a não ser esse nosso mapa riscado.

*André:* ah, a gente tinha um mapa lembra? A gente comprou um mapa de papel, esses mapas que o pessoal vende no sinal. E viemos pra cá uns dias antes, marcamos mais ou menos.

*Nisio:* mas acho que a gente consultou ele muito pouco durante o trajeto.

*André:* nem sei cadê ele. Onde é que ele anda?

*Fernando:* não sei!

*Nisio:* que a gente foi meio andando, assim, na verdade a gente ia perguntando pras pessoas nas ruas. Ia pra um lugar e perguntava como é que faz pra chegar lá? Aí eles diziam, pega essa aqui e tal... E foi bom assim, da gente ter essa dimensão de quão a cidade é. E você ter essa percepção, que acho que é uma coisa que até tá voltando agora por conta dessas obras da cidade, de como que essa cidade é detonada do ponto de vista arquitetônico, estético.

**10- É um outro olhar?**

*André:* É! O engraçado é que assim, pelo menos a gente aqui, que frequenta mais a região central da cidade, a zona sul, a gente costuma ver uma cidade muito arborizada, com algumas praças, apesar de Belo Horizonte ter poucas praças, mas tem algumas, as avenidas mais ou menos bem cuidadas, os prédios mais ou menos com uma característica arquitetônica bem cuidadinha, e aí quando a gente atravessa essa cidade é que a gente vê que essa parte que a gente vê todo dia, é 10% da cidade, a cidade na verdade tem uma outra cara que a gente não vê na verdade. Quando a gente consegue atravessar a cidade a pé, aí a gente vê essa

cara da cidade, que é muito complicada. Falta praça, falta verde, falta árvore, falta uma arquitetura, falta acabamento nas casas, falta passeio.

*Nísio:* e ao mesmo tempo você encontra pessoas muito bacanas, histórias muito bacanas, que de outra forma a gente nunca teria essa chance de conhecer.

*Fernando:* o interessante também é que quase nunca que a gente ia abordar alguém, a pessoa era arredio na abordagem.

*Nísio:* era. Tirando o primeiro talvez né? Lá do Rola Moça, ele não quis falar...

*Fernando:* teve na Lagoinha que o cara ficou falando: “para de falar com esse pessoal, eles são da prefeitura...”

*Nísio:* não propriamente o entrevistado, mas o amigo vendedor. Tudo bem que como jornalista a gente até possa estar mais suscetível a essas possibilidades de dialogar com mundos inesperados e tal. Mas o que eu até venho sentindo como professor de jornalismo, é que cada vez mais esse tipo de redação que sai a rua, que tromba nas pessoas, que pergunta, ele tá sendo trocado por um modelo assim, da pessoa ficar resolvendo por telefone, por *e-mail*, mais prático. Então acho que isso perde né... essa coisa da história da mulher da lojinha de pimenta, que é muito boa...

*André:* que é uma coisa que também, foi um certo objetivo nosso. Que assim, a gente até anda na cidade, mas anda de carro, de ônibus, anda de taxi, anda sempre com veículos, ninguém atravessa a cidade a pé. Vai diretamente ao ponto. Você anda a pé só às vezes, em volta do seu bairro.

*Nisio:* tanto é que eu agora propus, um pouco inspirado nessa história que eu contei rapidamente para meus alunos, pedi um texto pros alunos que chamei de “relatório de estranhamento”, que era exatamente para eles fazerem um tipo de percurso que eles não estão acostumados a fazer. E alguns entenderam na hora, outros pediram umas sugestões, eu contei rapidamente a historia do nosso projeto. E falei pra sei lá, pegar um ônibus... Quando eu fui aluno no Zé Márcio, nós fizemos também esse tipo de ideia, a gente pegou ônibus que a gente não tava acostumado a pegar e fomos descrevendo.

*André:* exatamente do ponto inicial ao ponto final. Talvez acho que a coisa começou meio por aí. [referindo-se a ideia do projeto].

**11- Vocês acham que a prática da *flânerie* ainda é possível em uma cidade tipicamente contemporânea?**

*André:* ah, cada vez mais possível, porque como a cidade é grande, ela abre outros caminhos, cada vez mais caminhos. Por exemplo, a gente resolveu fazer esse caminho do ponto mais Sul ao ponto mais Norte, mas eu acho que se trinta pessoa resolvessem fazer esse caminho, cinquenta, cem pessoas, quantas pessoas fossem fazer esse caminho, o caminho seria diferente, porque passariam por ruas diferentes, encontrariam situações diferentes.

*Nísio:* épocas diferentes né?!

**12- Na expedição, vocês acreditam que conseguiram resgatar o antigo *flâneur* tão conhecido e descrito por Baudelaire e Walter Benjamin no período da modernidade?**

*Nísio:* o filósofo vai responder [referindo-se ao Fernando].

*André:* [risos].

*Fernando:* ah, não sei te dizer direito porque eu também não sou especialista em Benjamin, mas eu acho que a perspectiva também é outra né... Por causa do modernismo, não sei se é exatamente a mesma coisa não... A gente pode pensar esse tipo de relação, talvez o pensamento como o caminhar, isso é uma prática que já vem desde de Aristóteles.

*André:* é, eu acho que foi um pouco diferente porque a gente tinha um pouco mais de objetivo. A gente tinha um ponto de partida e um ponto de chegada e até alguns pontos no caminho. Então não foi assim uma caminhada de sair completamente sem destino.

*Fernando:* a gente tinha umas funções, do André tirar foto, o Nísio e eu pegar relatos. Então a gente tinha uma perspectiva, ao mesmo tempo também a gente se deixava perpassar por aquele movimento ali, que teve como intenção, mas como o André falou, os objetivos eram claros.

**13- Mas vocês não acham que é totalmente diferente do que fazemos no dia-a-dia? E assim acabam praticando essa *flânerie.***

*Nísio:* ah sim, dessa perspectiva sim! Porque aí eu teria que saber um pouco mais desse conceito, pra saber exatamente, pra ver onde que a gente acertou, onde que a gente desviou... Mas foi um exercício não só físico que a gente acabou se

dando conta disso depois [risos], a duras penas. Mas foi um exercício meio mental mesmo, a ideia era essa. Pensando essa coisa da caminhada, tanto é que a gente teve esse descompasso aí quando chegou a primeira noite, porque realmente era uma caminhada pela qual a gente precisava se preparar e nesse ponto a gente não se preparou, no sentido da caminhada física, do esforço físico [referindo-se a assadura que tiveram]. Mas o mental acho que cumpriu um pouco daquilo que a gente queria, da gente conhecer algumas "cidades invisíveis" como Calvino, dentro da cidade mesmo. Tem o Chico, nas as vitrines né? Que ele fala: "te avisei que a cidade era um vão". Então é legal porque a gente vai exatamente pegando esses vãos, e às vezes são vãos mesmo né?! Aqueles vãos debaixo do viaduto lá, que a gente viu a doninha que tava vendendo CDs, o outro vendendo num sei o quê...

*Fernando:* é, esse é um sentido bem Benjaminiano, esse brasileirismo aí...

*Nísio:* pois é, então acho que nesse sentido, a gente cumpriu. Saiu da rotina.

*Fernando:* por outro lado, o fato da gente não ter se preparado fisicamente bem, acho que contribuiu para um certo freio motivador também.

*Luana:* mais naturalidade não é?

*Fernando:* isso, e trabalhar com o cansaço também. Trabalhar com o esforço físico de outra forma. Como o André disse, cada um tem a sua entrada, se outro pessoal fizer o mesmo trajeto com preparo físico, com num sei o quê... vai ter um outro tipo de relação do que o que a gente teve.

*André:* é, por exemplo, o Fábio queria fazer o trajeto de um outro jeito.

*Nísio:* é, ele já tinha essa onda.

*André:* o Fábio é muito caladão, então durante o processo de preparação ele não falou nada, mas acho que se ele fosse falar, talvez ele quisesse tentar atravessar Belo Horizonte num dia.

*Nísio:* é, no menor tempo possível.

*André:* ele queria fazer uma maratona, dormir uma vez só. Eu acho que ele queria, ele chegou inclusive a perguntar pra gente isso, mas a gente disse que achava que teríamos mais uma outra noite. Na primeira noite a gente disse que teríamos mais uma noite pra dormir na cidade. E ele ficou dizendo: "não, mas não, a gente vai chegar, a gente tem que chegar..." Então assim, o negócio dele era bem diferente. Acho que a gente, nós três aqui a gente tava bem ligado, bem junto, em sintonia. O Fábio já tinha uma outra ideia.

*Fernando:* então, de certa forma a gente teve esses objetivos e ao mesmo tempo, cada um de nós, fez uma certa cartografia de pensamento da cidade também.

*André:* é, até isso a gente falou lá no Cristo do Barreiro, por exemplo, eu tava lá fotografando e não fiquei preocupado com nada. Não vi nenhuma situação preocupante, já o Nísio e Fernando acharam que tava meio perigoso, até me chamaram. Eu nem achei, falei: "o que é isso gente? Vou continuar fotografando aqui..." [risos]. Então é bacana, porque até entre a gente tem visões diferentes.

*Fernando:* são outras ideias e movimentos, quando você tá com o olho ali na lente, você tem uma visão daquilo ali, e a gente tava em outra percepção, então, acabou criando das partes um todo. Que de nós três, foi um resultado feliz.

**14- No projeto *BH de cabo a rabo*, vocês fizeram uso da ferramenta *Google Earth* para mapear alguns pontos, a ferramenta foi útil para a execução?**

*André:* foi fundamental, porque tudo bem que a gente usou mapa impresso, mas no *Google* deu pra ver melhor onde era os limites da cidade. Na verdade a gente usou muito o *Google* nos limites da cidade, a gente não fez um caminho passando igual a gente no *Google Street View* agora. A gente poderia ter feito o caminho, atravessando as ruas, mesmo que só no *Google Earth,* com uma vista por cima... Também o *Google Earth* naquela época a definição era muito ruim e só por cima, não dava pra ver uma casinha...

*Nísio:* a gente usou pra ter uma noção do trajeto, mas não para definir as ruas.

*André:* a gente foi antes você lembra disso Fernando? Uma vez a gente foi atrás da Mannesmann.

*Fernando:* a gente chegou a ir também lá no Betânia, pra ver aquela fazenda, a gente foi de carro.

*André:* porque a gente tinha uma desconfiança de que o ponto mais Sul de Belo Horizonte fosse ali atrás da Mannesmann ou se tinha uma ligação. Porque tem um bairro ali que chama Pilar, atrás do Olhos d'água, atrás da Mannesmann. Eu não lembro se a gente tinha uma desconfiança se tinha uma ligação do Barreiro pra esse bairro Pilar, ou se esse bairro Pilar era o ponto mais Sul de Belo Horizonte. Eu sei que a gente achou importante ir nesse bairro em alguma hora, e nós fomos. Mas não tem ligação, tem a Mannesmann no meio, tudo bem, você pode passar pelo meio da Mannesmann mas não tem via nenhuma por ele não.

**15- Vocês podem destacar quais as principais diferenças entre a *flânerie* que vocês praticaram no projeto *BH de cabo a rabo* e a *flânerie* virtual feita a partir do *Google Street View*?**

Nísio: eu acho que essa coisa da ferramenta, o primeiro impacto são as mudanças e as permanências daquilo que a gente tinha visto no nosso primeiro *flâneur*, e ao mesmo tempo, do ponto de vista do espaço físico, do prédio que continua lá, da oficina do cara que permanece lá...

*André:* que mudou. A oficina mudou e a gente achou. [risos].

*Nísio:* isso, que mudou de lugar; a que as árvores cresceram... Mas ao mesmo tempo, como a gente percebeu lá, algumas surpresas que esse mesmo percurso é aquilo que o André falou, uma pessoa iria estar fazendo diferente, cinquenta iriam estar fazendo diferente, o *Google Street View* é um desses percursos, mas a diferença é que é o *Google*, é um percurso que todo mundo pode ver.

*André:* é. Como por exemplo, no *Google* a gente não pode subir a passarela.

*Nísio:* a gente não pode passar na passarela e no meio do caminho que a gente viu, a gente foi surpreendido por algumas coisas, por exemplo, aquela ação da polícia ali naquela esquina, que a gente passou por ali. As mudanças em torno da Antônio Carlos, da Cidade Administrativa, como que afetaram. E o *Google Street View* essa coisa de você dar esses saltos, essas distorções espaciais são muito malucas. De repente você estica, você vê a coisa sendo esticada. É meio maluco. E essa coisa da gente tentar reconstituir às vezes a nossa perspectiva. Pelo menos a perspectiva do André, da foto... "Ó lá o hotel, não, vira aqui, vai pra lá, vai num sei o quê... agora desce. Agora clica". Então assim, ao mesmo tempo a gente tava querendo refazer em alguns lugares exatamente o ponto do lugar que tava lá, e ver o quê que mudou, mas não só isso, refazer também a maneira como a gente olhou, do ponto de vista do enquadramento. E ao mesmo tempo, nessa brincadeira a gente é surpreendido pelas possibilidades do próprio equipamento né?! Essa coisa de esticar o tempo, de você trombar mesmo com pessoas e situações que você não tava prevendo.

*Fernando:* algumas dificuldades...

*Nísio:* a contramão... a gente pode andar na contramão.

*André:* A tecnologia, eu acho que ela, num sei... pra mim eu acho que tem duas coisas que são básicas; a primeira é um pouco a dificuldade da tecnologia, essa coisa de demorar pra carregar a foto, ainda demora um pouco, não é uma coisa

instantânea, então, por exemplo, pra você mexer na tela é um pouco difícil você mexer com o *mouse*, acho que se tivesse um *joystick* e a imagem fosse instantânea, seria super bacana assim. Seria quase que um joguinho. Você poder passear na cidade assim, acho que isso fisicamente seria um conforto bem maior. E uma outra coisa é esse negócio, eu acho que o tempo no mundo virtual é diferente. Você tá ali andando numa rua, você não pode de repente virar e falar: “ah essa rua não tem nada de interessante... saltei, vou pra outro lugar”. Né? Você tem que viver aquele momento ali, você tem que passar por aquelas coisas, e o que às vezes até te faz descobrir uma coisa interessante. Às vezes você tá andando numa rua que você não acha interessante, mas por causa dessa impossibilidade física de você voar de um outro espaço, você tem que atravessar aquela rua e as vezes você acha uma coisa interessante. E no mundo virtual não! No mundo virtual você viu ali e “ah, então a partir de agora, eu posso pegar o bonequinho e fazer ele voar prum outro lugar e aí vou começar de um outro espaço”.

*Nísio:* De repente você pode até ficar mais interessado em ficar brincando de fazer o bonequinho voar do que propriamente de percorrer ali, as ruas...

*André:* Talvez no *Street View*, se a gente fosse fazer mesmo todo o percurso, talvez seriam outros objetivos, por exemplo, igual a gente que teve o objetivo de andar a cidade toda a pé, sem usar nenhum veículo, no *Street View* talvez o objetivo fosse atravessar a cidade passando por todas as setinhas, sem voar.

*Nísio:* [risos] se fosse traduzir a proposta né?

*André:* é [risos].

*Nísio:* não poderia usar o voo. Da mesma maneira como a gente não podia ficar dando esses saltos como a gente deu, a gente teria que ficar aqui talvez não dois dias e meio, mas um dia com certeza, para trabalhar mesmo essa reconstituição.

**16- Vocês acham que a ferramenta consegue desencadear uma experiência de imersão e interação ao local visitado?**

*Fernando:* Acho que não totalmente! Até por causa dessa defasagem.

*André:* É mais distante né?!

*Fernando:* ...é, de como que eles absorvem as imagens dos lugares, porque não tem essa coisa igual a gente fez, de passar a pé. Mas é interessante o processo

de rememoração que a gente tem de determinados lugares, de determinados locais que a gente realmente passou.

*André:* engraçado, é uma questão interessante, porque assim, em termos de informação visual, quase tudo que a gente passou tá no *Street View*, então assim, a informação visual você recebe, mas você não tá dentro dela.

*Nísio:* Você não tomou o café do cara. E no meu caso particularmente, tem um negócio que me deixou próximo um pouco da coisa do *Street View*, como eu tive pela única vez na vida renite alérgica, então assim, eu perdi muitos dos cheiros dessa viagem, que é uma coisa que eu senti falta, meu nariz ficou constantemente entupido o tempo todo, então nesse sentido, essa sensação ficou mais na coisa térmica, do sabor.

*André:* É, e aí é engraçado, vou puxando isso meio pro meu lado também; como eu tava com o objetivo de fotografar, eu também tive uma coisa, porque assim, o que eu andava o tempo todo na rua pensando era assim, onde tem alguma coisa visualmente interessante pra eu fotografar? Aí eu senti um pouco disso no *Street View*, porque como o *Street View* ele só trabalha a visualidade, são só informações visuais, eu acho que atravessar Belo Horizonte pelo *Street View* tem os mesmos problemas, chega uma hora que você fala assim: “noh, mas não tem nada de interessante aqui e visual nessa cidade!” [risos]. E que é um problema que a gente notou durante a caminhada. Eu já passei no *Street View* em Paris algumas vezes e é outra estória né?! Como ele depende muito da imagem, você estar em Paris assim, você vai lá, vai ver a Torre Eiffel, você vê o Louvre, mesmo numa rua normal de Paris, você passear por cada construção, por cada endereço é muito diferente de você passear em Belo Horizonte. Em Belo Horizonte, você chega no terceiro quarteirão você já quer voar.

*Nísio:* é, dependendo do lugar sim! Mas aí é que tá, eu acho que isso é a experiência que o *Google Street View* não traz, obviamente que é você de repente lá, debaixo do viaduto aí você encontra aquela doninha que vende discos, aí você tem uma imagem, que são os vãos né?! Que é aquela coisa do vão que eu to falando. Então assim, o *Google Street View* não te permite muitos vãos, aí vão é quase no sentido do verbo assim também né? Vão. “Vão borá lá ver...” Porque aí você tem isso né?! Essa coisa do risco, das inseguranças, das simpatias, de tudo isso assim.

*Fernando:* as percepções mínimas passam batidas.

*André:* é, dos cansaços, das temperaturas. Eu lembro no primeiro dia, quando a gente chegou no ponto mais Sul, tava bem frio, até tem numas fotos, dá pra ver a neblina porque era bem de manhãzinha.

*Fernando:* ...todo mundo agasalhado.

*André:* ...depois a gente nunca mais usou o agasalho. Apesar de ser junho, já inverno.

**17- Vocês acreditam que o *Google Street View* é capaz de modificar a relação do homem com o espaço, o tempo e a cidade? Como?**

*Fernando:* é bem possível que sim né?! Ainda mais se a gente for pensar que hoje você pode acessar isso pelo celular e fazer o trajeto, mesmo a pé.

*Nísio:* a gente pode por exemplo, se quiser refazer o nosso percurso, a gente pode se guiar pelo *Google Street View*. Pode jogar tudo isso lá, esse percurso todo e tentar refazer na sua potencialidade, com todos os pontos que a gente viu, as ruas que a gente passou, tendo essa ferramenta.

*André:* mas eu acho que ainda falta uma certa sofisticação. Eu fico imaginando essa sofisticação que hoje em dia tá chegando nos jogos eletrônicos, que é você ter um capacete, que aí nesse capacete você tem uma visão 360 graus, eu acho que essa sofisticação, que já existe tecnologia pra isso, é que seria fundamental. Que é você sentar numa cadeira, colocar um capacete e aí, ao invés de você ir lá no *mouse*, no ícone de olhar pra direita e olhar pra esquerda, você simplesmente colocar o capacete, olhar pra direita, olhar pra esquerda e ver as imagens em volta, eu acho que essa pouquinha tecnologia tá faltando pra você ter uma interação maior.

*Nísio:* imersão maior.

*André:* se tivesse uma coisa dessa, eu acho que seria bem bacana. Você poder sentar na cadeira, botar um capacete...

*Fernando:* de qualquer forma a coisa já interfere mesmo. Se a gente for pensar, hoje você entra dentro de um taxi e o cara tem um computadorzinho de bordo lá e você fala, eu quero ir num endereço tal, e se o cara não sabe, ele joga o endereço ali e já acha.

**18- Nós sabemos que flanar pela cidade envolve cheiros, sons, texturas etc. Vocês acham que a prática da *Flânerie* Virtual pelo *Google Street View* proporciona alguma experiência de subjetivação?**

*Nísio*: Eu acho que ela propõe suspeitas dessa experiência, igual a gente viu lá agora: "nossa, essa dia tava muito poluído" [referindo-se quando compararam uma rua no *Google Street View* com a foto que tiraram]. Ou então você passa por uma rua que tem lá um esgoto aberto, ou então aquela loja lá dos passarinhos, então assim, você suspeita que tipo de som, de aroma, de paisagem sonora pode sair dali. Mas você fica nessa suspeição, é um pouco nesse sentido a fotografia também. Tá dentro dos limites que a fotografia pode propor, e ao mesmo tempo, mais do que isso, dentro dos limites que a fotografia pode propor e, das potencialidades pra essas coisas que a própria fotografia pode sugerir. A gente sabe por exemplo que, uma propaganda da Coca-Cola, um anúncio da Coca-Cola é uma fotografia mas a lata tá gelada na sua mão. Aquelas gotas iluminadas, o gelo, então assim, essas sugestões, elas são possíveis. E isso deu pra perceber nessa história né?! Quando a gente disse: "ó, aqui esse lugar parecia estar mais violento. Olha, rolou um negócio da polícia aqui. Tem poluição aqui. [referindo-se aos comentários de algumas imagens exploradas no *Google Street View*].

**19- Quando visitamos um local que não conhecemos, tudo é novo; vocês acham que ao fazer uso da ferramenta para mapear um passeio, pode desencadear algum desencantamento em relação ao local que será visitado?**

*Nísio:* bem, as poucas vezes que eu utilizei o *Street View*, foi para ver lugares que eu já fui, então por exemplo, em Paris, quando estive em Paris [risos] eu quis mostrar pra Mariana [esposa] exatamente assim: "eu subi por essa rua, aqui nesse mercado tinha uma cereja, olha essas bancas de frutas tinha ali umas cerejas num preço muito baixo, eu pegava e saia comendo, passava por essa avenida... aqui tem isso, aqui tem aquilo..." Então acho que ela pode te orientar.

*André:* Mas eu acho que você pode fazer esse outro caminho, por exemplo, você estar indo pra uma cidade e você quer estudar a cidade, antes de você ir...

*Nísio:* Sim, claro! Eu tô falando que no meu caso, eu não consigo lembrar de alguma vez que eu fiz isso antes.

*André:* é porque também, eu acho que o *Google Street View* ele é muito novo né? Tem o que?

*Luana:* é... ele é surgiu em 2007, mas no Brasil só agora [2010].

*André:* mas só em algumas capitais não é?

*Luana:* é. Em Belo Horizonte, Rio de Janeiro e São Paulo, por enquanto.

*André:* Pois é... é uma ferramenta que tem muitas possibilidades, mas ela tem que ser mais completa ainda né? Pra você não precisar pensar assim: "ai, vou pra tal cidade". Aí você lembrar: "ah, tal cidade tem o *Street View, então vou estudar ela ainda*". Então acho que isso limita um pouco. A partir do momento que você pensa vou pra tal cidade, ah, então eu vou olhar no *Street View* como é que ela é. Eu acho que já adiantaria bastante.

*Nísio:* é, saber onde você vai ficar, a rua, o lugar...

*André:* onde tem uma padaria, um posto, uma farmácia...

# ANEXOS

*Trajeto: ruas e avenidas*

**Dia 1**

Márcia de Windsor
Avenida Simões Filho
Gabriela Leite Araújo/Flor de Pitangueira
Senador Levindo Coelho
Valdir Soeiro Emerich
Atleticanos
Cruzeirenses
Americanos
Dona Lalá
Ponta Grossa
Maria Letícia
Valdemiro Rocha
Daniel José Carvalho
Pastor Samuel Machado
Joel José Carvalho
Valdir Soeiro Emerich
Úrsula Paulino
Alexandre Siqueira
Frei Andreoni
Orlando Pitanga
Campo Florido
Cecília de Almeida
Estrada do Cercadinho
Corcovado
Gávea
Barão Homem de Melo
Campos Elíseos
Bernardino de Lima
Amazonas
Centro da cidade (Praça 7)
Hotel na Amazonas com Caetés

**Dia 2**

Hotel - Centro (Amazonas)
Caetés
Estação Lagoinha
Varginha
Av. Antônio Carlos
Rio Novo
Diamantina
Formiga
Pitangui
Itapetinga
Aporé
Pinheiros (Passarela)
Casa de Tequinha
Estoril
Alentejo
UFMG
Abraão Caran - Mineirão/Mineirinho
Otacílio Negrão de Lima
Antônio Carlos
Pedro I - Lagoa do Nado
João Samaha
Matagal
Pedro I - Motel

**Dia 3**

Pedro I - Motel
Buritis
Padre Pedro Pinto
Vilarinho
Avenida Baleares
Nosso Senhor do Bonfim
Jockey Club (Cidade Administrativa)

**Texto publicado em 23 de junho de 2006, no blog Mudikin.**
**Link: http://mundikim.blogspot.com/2006/06/achei-idia-interessante.html**
**Autor: Marco Vinicius Pereira.**

**Achei a ideia interessante...**

Percorrer a pé a capital mineira, do seu ponto mais extremo ao Sul, na divisa com Ibirité, chegando ao Norte, na divisa com Pedro Leopoldo. Esse é o objetivo de quatro aventureiros que, em dia de jogo da Seleção Brasileira pela Copa do Mundo, saíram de casa para conhecer o lado pitoresco de Belo Horizonte e registrar curiosidades encontradas pelo caminho. O projeto "BH aos extremos", proposto pelo músico e fotógrafo André Salles Coelho aos amigos Nísio Teixeira, jornalista e professor, Fernando Pacheco (filósofo) e Fábio Danza (luthier), consiste na arte de "flanar" pela capital mineira, ou ainda perambular pela cidade em busca de curiosidades e uma forma diferente de diversão. Os quatro começaram nesta quinta-feira a percorrer o trajeto, numa distância de 40km entre os dois extremos.

O trajeto começou no ponto extremo ao Sul da cidade, na Rua Márcia de Windsor, bairro Mineirão, logo cedo, por volta das 7h. O grupo terá um descanso quando chegar no Centro da capital, onde vão parar para repor as energias. Na manhã desta sexta-feira, os quatro retomam a caminhada e calculam alcançar a Avenida Nosso Senhor do Bonfim, no outro lado de Belo Horizonte, no Norte, bairro Canaã, em Venda Nova, no início da noite. O projeto foi idealizado a partir da vontade dos quatro amigos em andar pela capital, conhecendo um pouco mais a cidade onde moram. Com a ajuda de um mapa, comprado de um camelô nas ruas, além de catálogos telefônicos, o grupo pesquisou o "Google Earth", que traz uma imagem ampliada na internet de pontos do município, até definir um possível trajeto. Eles não se preocuparam em alcançar pontos turísticos famosos, mas sim em descobrir novos lugares, como o Cristo Redentor do Barreiro e a Rua dos Americanos, que estão previstos no percurso. Essa é uma característica marcante do flâneur, palavra que segundo o "Houaiss" teve origem na Normandia, em 1645, e reúne amantes da caminhada em busca de aventuras. Entre os locais a serem alcançados pelo grupo está a Fazenda do Cercado, de João Leite da Silva Ortiz, fundador do Curral Del Rey, que deu origem a Belo Horizonte. A caminhada dos quatro amigos pode durar até este domingo, dependendo das descobertas e do ânimo dos "andarilhos". Depois de encerrar o *flâneur* pela capital mineira, a intenção é apresentar um relato da experiência, com fotos e curiosidades.